5ta reimpresión

Mel Silberman

APRENDIZAJE ACTIVO

101 estrategias para enseñar cualquier tema



EDITORIAL TROQUEL

Aprendizaje Activo

101 estrategias para enseñar cualquier materia

Mel Silberman

Traducción: Adriana Oklander

Editorial Troquel

Título original: *Active Learning: 101 Strategies to Teach Any Subject*

Published by arrangement with the original publisher, Prentice-Hall, Inc.
a Simon & Schuster company.

Pichincha 969 - (C1219ACI)
Buenos Aires, Argentina
Tel./fax: (5411) 4308-3636 al 38
E-mail: info@troquel.com.ar

Traducción: Adriana Oklander

Ilustración de tapa: Ana von Rebeur

Primera edición: marzo de 1998
Quinta reimpresión: junio de 2006

ISBN 950-16-3085-4

Queda hecho el depósito que establece la ley 11.723

Printed in Argentina
Impreso en Argentina

www.troquel.com.ar

ÍNDICE

Pág.

Pág.

Pág.

PREFACIO

Usted podrá ser muy *rápido* para decir a los estudiantes lo que necesitan saber.
Pero ellos olvidarán lo que les diga incluso *más rápido.*

¡Sí, en lo que se refiere a la enseñanza, no todo se basa en "decir"! El aprendizaje no es una consecuencia automática de verter información en la cabeza de un alumno. Requiere la propia participación mental del estudiante y también la acción. Por sí solas, la explicación y la demostración jamás conducirán a una educación real y duradera. Sólo un aprendizaje que sea activo lo logrará.

¿Qué convierte al aprendizaje en "activo"? Cuando lo es, los alumnos realizan la mayor parte del trabajo. Utilizan la mente: estudian ideas, resuelven problemas y aplican lo que aprenden. El aprendizaje activo es ágil, divertido, útil y personalmente atractivo. Con frecuencia, los alumnos abandonan sus asientos para moverse por el aula y pensar en voz alta.

¿Por qué es necesario volver activo el aprendizaje? Para aprender algo bien, conviene escucharlo, verlo, formular preguntas al respecto y conversarlo con otros. Fundamentalmente, los estudiantes necesitan "hacerlo", descubrir las cosas por su cuenta, encontrar ejemplos, probar sus aptitudes y realizar tareas que dependan de los conocimientos que ya poseen o deben adquirir.

Sabemos que los estudiantes asimilan mejor cuando hacen. ¿Pero cómo promovemos el aprendizaje activo? **Este libro contiene estrategias específicas y prácticas que pueden utilizarse en casi cualquier materia.** Están diseñadas para animar su clase. Algunas son muy divertidas y otras son serias, pero todas están destinadas a profundizar el aprendizaje y la retención.

Aprendizaje activo reúne una amplia colección de estrategias instructivas. Incluye métodos para impulsar a los estudiantes desde un principio, a través de actividades que fomentan el trabajo en equipo y que de inmediato los lleva a pensar en la materia. También hay técnicas para aplicar con cursos enteros o con pequeños grupos, estimular la discusión y el debate, practicar las aptitudes, promover preguntas e, incluso, lograr que los alumnos se enseñen unos a otros. Finalmente, se ofrecen métodos para repasar lo que se ha aprendido, evaluar los cambios propios y considerar los pasos siguientes para que lo aprendido se fije.

Aprendizaje activo es para cualquiera, experto o novato, que enseñe información técnica o no, conceptos y aptitudes. Aunque muchas de las estrategias y sugerencias se aplican a docentes de cualquier nivel, el libro está dirigido a los educadores de adolescentes y adultos. Los profesores de escue-

las medias, universidades y centros de educación para adultos encontrarán especialmente útil esta colección.

Gracias a la influencia de Piaget, Montessori y otros, los maestros de jardín de infantes y educación elemental cuentan con una larga práctica en el aprendizaje activo. Saben que los niños pequeños aprenden mejor mediante experiencias concretas basadas en actividades. Incluso, los maestros que no toman en cuenta los hechos del desarrollo infantil convierten a la educación en un asunto activo. Han aprendido que el lapso de atención de los niños es breve, y que su capacidad para permanecer sentados y quietos es limitada. Por eso, mantienen a sus alumnos activos y en movimiento.

No obstante, con los estudiantes mayores existe la tendencia a suspender los niveles altos de aprendizaje activo. Casi todos los docentes, desde la educación media hasta la superior, salpican sus clases con sesiones de debate y cuestionarios. Algunos incluyen juegos, dramatizaciones e, incluso, actividades en grupos pequeños de tanto en tanto. Pero el compromiso con el aprendizaje activo y animado no dura mucho tiempo. ¿Por qué?

Es probable que existan varias razones. Por ejemplo, los maestros tienden a enseñar así como ellos han sido educados, y todos crecimos con el modelo de la tiza y el pizarrón. Aparte de esto, muchos creen que los alumnos maduros no necesitan gran actividad y agilidad para aprender con eficacia. Como la mente desarrollada es capaz de reflexionar, hablar con perspectiva y albergar pensamientos abstractos, algunos profesores suponen que los estudiantes mayores realmente aprenden al escuchar la lección desde sus bancos. Esta idea suele estar tan arraigada que los docentes la sostienen mientras se quejan de lo poco que retienen y aplican los alumnos. Es posible que las cosas hayan sido mejores en el pasado, pero los estudiantes de esta época son producto de un mundo MTV de imágenes y sonidos, de movimiento aparte de la meditación. Además, entre los alumnos actuales existe una diversidad mucho mayor, no sólo en género, raza y etnia, sino también en estilos de estudio. El aprendizaje activo es necesario no sólo para agregar emoción, sino también para mostrar respeto por las diferencias individuales y las múltiples inteligencias.

Otra razón por la cual el aprendizaje no es lo bastante activo entre los alumnos mayores es que los docentes se sienten constreñidos por su materia, y también están presionados por el tiempo limitado de que disponen para dictarla. La idea de que el aprendizaje está separado en distintas áreas temáticas ha persistido durante siglos, y no es probable que desaparezca fácilmente. Aunque las condiciones del mundo posmoderno comienzan a cuestionar las formas tradicionales de educación y el diseño curricular, todavía es difícil convencer a los administradores y a los padres de que "cubrir" la materia es algo que tiene un valor limitado. Además, persiste la idea

de que el aprendizaje activo requiere mucho tiempo, que puede ser interesante en la teoría pero poco realista en la práctica.

Tal vez, la principal razón por la cual el aprendizaje activo no se aplica a los adolescentes y adultos sea que no ha existido suficiente **asesoramiento concreto** sobre la forma de aplicarlo en un aula. Unos cuantos libros publicados recientemente sugieren, en términos generales, cómo incorporar estudios de casos, simulaciones, estudio en grupo, proyectos y otros métodos participativos en escuelas medias y universidades. Cuando mostré esos libros a algunos docentes interesados en el tema, muchos me pidieron que detallara estrategias específicas que pudiesen aplicarse a sus respectivas materias. *Aprendizaje activo* responde a estas cuestiones con una muy variada compilación de métodos prácticos con instrucciones paso a paso.

Aprendizaje activo comienza con una "Introducción al aprendizaje activo". No sólo se analiza el triste historial de formas pasivas en la educación, sino que también se explica porqué, para entender el funcionamiento de la mente al aprender, es necesario adoptar un enfoque activo en la instrucción. El capítulo continúa con un análisis de los estilos de aprendizaje, su faceta social y las preocupaciones más comunes entre los docentes respecto de la introducción de la enseñanza activa en el ámbito escolar. El capítulo concluye con más de cien sugerencias para iniciarlo en la tarea de organizar y facilitar el aprendizaje activo. Se incluyen maneras de formar grupos, de obtener participación, de distribuir a los alumnos en el aula, de facilitar la discusión y más.

Las 101 técnicas descritas en el resto del libro son estrategias concretas que le permitirán aplicar el aprendizaje activo a su materia. Estas técnicas están divididas en tres secciones, como se explica a continuación.

CÓMO VOLVER ACTIVOS A LOS ALUMNOS DESDE EL INICIO

Esta sección contiene maneras de romper el hielo y otras actividades de apertura para cualquier tipo de clase. Las técnicas están diseñadas para lograr una o más de las siguientes tareas.

- **Creación de equipos:** ayudar a los estudiantes a conocerse entre sí o a crear un espíritu de cooperación e interdependencia.
- **Evaluación:** conocer las actitudes, los conocimientos y las experiencias de los **estudiantes**.
- **Participación inmediata en el aprendizaje:** crear un interés inicial en la materia.

Además, estas técnicas estimulan a los alumnos a adoptar un rol activo desde el primer momento.

CÓMO AYUDAR A LOS ALUMNOS A ADQUIRIR CONOCIMIENTOS, HABILIDADES Y ACTITUDES... ACTIVAMENTE

Esta sección contiene técnicas que pueden usarse en clase. Están diseñadas para evitar o reforzar la instrucción orientada por el docente. Se proporciona una amplia gama de alternativas, todas las cuales inducen suavemente a los alumnos a pensar, sentir y aplicar.

- **Aprendizaje de toda la clase:** instrucción orientada por el docente que estimula al curso entero.
- **Discusión en clase:** diálogo y debate sobre los principales temas.
- **Inducción de preguntas:** pedidos de aclaración por parte de los estudiantes.
- **Aprendizaje en colaboración:** tareas realizadas cooperativamente en pequeños grupos.
- **Enseñanza entre pares:** instrucción conducida por los alumnos.
- **Aprendizaje independiente:** actividades realizadas en forma individual.
- **Aprendizaje emocional:** actividades que ayudan a los alumnos a examinar sus sentimientos, valores y actitudes.
- **Desarrollo de aptitudes:** aprender y practicar aptitudes, tanto las técnicas como las que no lo son.

CÓMO HACER QUE EL APRENDIZAJE SEA "INOLVIDABLE"

Esta sección contiene métodos para concluir una clase de modo que el estudiante reflexione sobre lo que ha aprendido y que considere maneras de aplicarlo en el futuro. La atención no está puesta en lo que el docente les ha dicho, sino en lo que se llevan consigo. Las técnicas están diseñadas para lograr uno o más de los siguientes puntos.

- **Repaso:** recordar y resumir lo que se ha aprendido.
- **Autoevaluación:** evaluar los cambios en conocimientos, aptitudes o actitudes.
- **Planificación futura:** determinar cómo continuará aprendiendo el alumno al terminar la clase.
- **Expresión de los sentimientos finales:** comunicar las ideas, los sentimientos y las preocupaciones que tienen los estudiantes al final de la clase.

Cada una de las 101 técnicas que ofrece este libro está dividida en tres partes.

- **Resumen:** un enunciado sobre el propósito de la técnica y el marco en el que resulta apropiada.
- **Procedimiento:** instrucciones e ilustraciones paso a paso para mostrar cómo utilizar la técnica y aplicarla a la materia que dicte el docente.
- **Variaciones:** sugerencias de medios alternativos para emplear la técnica.

UNA PALABRA FINAL

Estas técnicas pueden ser usadas tal como se las plantea o pueden ser adaptadas para satisfacer diversas necesidades, todo depende de la creatividad del docente. En tal caso, ofrecemos algunas sugerencias.

- No hay que experimentar frenéticamente. Es necesario dejar pasar al menos una semana antes de probar un nuevo método.
- Al presentar un nuevo método a los alumnos, es conveniente sugerirlo como una alternativa de cambio que vale la pena intentarse. Es necesario obtener su aceptación.
- No hay que recargar a los alumnos con demasiadas actividades. Menos suele ser más. Con unas pocas basta para animar la clase.
- Procurar que las instrucciones sean claras como el cristal. Es importante demostrar o ilustrar lo que se espera de los alumnos, de modo que no existan confusiones que puedan impedirles aprovechar al máximo la técnica.

¡Buena suerte!

AGRADECIMIENTOS

Durante los últimos veinticinco años, he tenido la estimulante experiencia de trabajar con docentes en formación y en actividad pertenecientes a todos los niveles de la educación. Miles de ellos han probado las técnicas del aprendizaje activo y me han brindado un voto de confianza para que continúe desarrollándolas más. Agradezco a los muchos educadores que se han embarcado en esta experimentación, brindándome el obsequio de su estímulo y sus críticas constructivas.

También estoy agradecido por las contribuciones de Rebecca Birch, Cynthia Denton-Ade, y Sivasailam Thiagarajan. En los últimos años, ellos compartieron conmigo sus ideas sobre el aprendizaje activo y tuvieron la amabilidad de permitirme incluir varias de ellas en esta colección.

Deseo agradecer a varios de mis estudiantes graduados de la Universidad Temple, quienes colaboraron conmigo para compilar las técnicas incluidas en Aprendizaje activo. La contribución de Craig Loundas resultó particularmente útil en el desarrollo de la obra. Además, el libro no hubiera sido posible sin la asistencia de Karen Lawson. Gracias.

Finalmente, quiero agradecer a Richard Maurer de las Escuelas Públicas Tuckahoe, de Eastchester, Nueva York; a Paul H. Westmeyer de la Universidad de Texas, San Antonio; y a Frank Taylor de la Escuela Media Pollard de Needham, Massachusetts, por revisar el manuscrito.

A través de toda mi vida profesional, mi esposa, Shoshana, ha sido una fuente constante de ideas creativas, inspiración y amor. Siendo ella misma una magnífica educadora, también es una caja armónica invalorable, con una intuición inexplicable para percibir cuándo doy en el clavo y cuándo no. Uno no podría tener una socia más “activa”.

CAPÍTULO 1

Introducción al aprendizaje activo

Hace unos 2.400 años, Confucio declaró:

Lo que **escucho**, *lo olvido.*
Lo que **veo**, *lo recuerdo.*
Lo que **hago**, *lo comprendo.*

Estos tres simples enunciados hablan a raudales sobre la necesidad del aprendizaje activo.

He modificado y ampliado la sabiduría de Confucio para crear lo que llamo el "Credo del aprendizaje activo".

Lo que **escucho**, *lo olvido.*
Lo que escucho y **veo**, *lo recuerdo un poco.*
Lo que escucho, veo y **pregunto** *o* **converso** *con otra persona, comienzo a comprenderlo.*
Lo que escucho, veo, converso y **hago**, *me permite adquirir conocimiento y aptitudes.*
Lo que **enseño** *a otro, lo domino.*

¿Por qué hago estas afirmaciones?

Existen varias razones por las cuales, en general, la gente tiende a olvidar lo que escucha. Una de las más importantes está relacionada con la velocidad a la cual habla el docente y la velocidad con que escucha el alumno.

La mayoría de los docentes pronuncian entre cien y doscientas palabras por minuto. ¿Pero cuántas de ellas son escuchadas por los estudiantes? Eso depende de la forma en que escuchan. Si están verdaderamente concentrados, pueden ser capaces de registrar atentamente entre cincuenta y cien palabras por minuto, la mitad de lo que dice el docente. Esto es porque los

estudiantes piensan mucho mientras escuchan. Resulta difícil seguirle el paso a un docente muy locuaz. Lo más probable es que los alumnos se distraigan porque, aunque el material sea interesante, no pueden permanecer concentrados durante un lapso prolongado. Según indican los estudios, los alumnos escuchan (sin pensar) a un ritmo de cuatrocientas o quinientas palabras por minuto. Cuando están durante un período largo ante un docente que habla cuatro veces más lento, suelen aburrirse y sus mentes comienzan a vagar.

De hecho, un estudio demuestra que en las salas de conferencias de las universidades, los alumnos no prestan atención un 40 % del tiempo (Pollio, 1984). Además, aunque retienen un 70 % durante los primeros diez minutos de una conferencia, sólo retienen un 20 % de los últimos diez (McKeachie, 1986). No es de extrañarse entonces que, en un curso introductorio de psicología basado en conferencias, los estudiantes sólo supieran un 8 % más que un grupo de control que jamás había asistido al curso (Rickard et al., 1988).

Tres figuras reconocidas en el movimiento de educación cooperativa, David y Roger Johnson, y Karl Smith, señalan varios problemas con las conferencias continuadas (Johnson, Johnson, y Smith, 1991):

- la atención de los estudiantes disminuye con cada minuto que pasa;
- sólo resultan atractivas para las personas con buena audición;
- tiende a promover un menor nivel de aprendizaje de información objetiva;
- presupone que todos los estudiantes necesitan la misma información y al mismo ritmo;
- a los estudiantes no suelen gustarles.

Añadir medios visuales a una lección incrementa la retención de un 14 % a un 38 % (Pike, 1989). Los estudios también han mostrado una mejora de hasta el 200 % cuando se utilizan medios visuales para enseñar vocabulario. Es posible que una imagen no valga por mil palabras, pero resulta tres veces más efectiva que las palabras solas.

Cuando la enseñanza posee una dimensión auditiva a la vez que una visual, el mensaje se ve reforzado por dos sistemas de transmisión. Además, como examinaremos más tarde, algunos alumnos prefieren un medio más que otro. Al utilizar los dos, usted tiene más probabilidades de satisfacer las necesidades de varios tipos de estudiantes. Pero, **el simple hecho de escuchar y ver algo no es suficiente para aprenderlo.**

CÓMO FUNCIONA LA MENTE

Nuestra mente no funciona como una grabadora de audio o de video. La información entrante es cuestionada continuamente con preguntas.

¿He escuchado o visto antes esta información?
¿Dónde encaja esta información? ¿Qué puedo hacer con ella?
¿Puedo suponer que ésta es la misma idea que tuve ayer, el mes pasado o el año pasado?

El cerebro no sólo recibe información: la procesa.

Para procesar información de manera efectiva, conviene que estas reflexiones sean externas además de internas. Si analizamos información con otras personas y las invitamos a formular preguntas al respecto, todos aprendemos mejor. Por ejemplo, Ruhl, Hughes y Schloss (1987) pidieron a un grupo de alumnos que, en intervalos frecuentes durante la clase, conversasen con un compañero sobre lo que acababa de presentar el docente. Comparados con los estudiantes de un grupo de control, en el cual no había pausas para la discusión, estos alumnos recibieron un puntaje mayor en dos unidades.

Y mejor aun, si podemos **hacer** algo con la información, obtenemos *feedback* sobre lo bien que hemos comprendido. Según John Holt (1967), el aprendizaje mejora si se pide a los alumnos que hagan lo siguiente:

- expresar la información con sus propias palabras;
- dar ejemplos de ella;
- reconocerla en diversas apariencias y circunstancias;
- ver sus conexiones con otros hechos o ideas;
- hacer uso de ella de diversas maneras;
- anticipar algunas de sus consecuencias;
- enunciar su opuesto o inverso.

En muchos sentidos, el cerebro es como una computadora y nosotros somos sus usuarios. Por supuesto, una computadora tiene que estar encendida para funcionar. Con nuestro cerebro ocurre lo mismo. Cuando el aprendizaje es pasivo, el cerebro no está encendido. Una computadora necesita el *software* adecuado para interpretar los datos que ingresan. Nuestra mente necesita vincular lo que nos enseñan con lo que ya conocemos y la forma en que pensamos. Cuando el aprendizaje es pasivo, no se realizan esas conexiones con el *software* de la mente. Finalmente, una computadora no puede retener la información que ha procesado sin "grabarla". Nuestro ce-

rebro necesita probar la información, recapitularla o explicársela a otra persona para poder guardarla en sus bancos de memoria. Cuando el aprendizaje es pasivo, el cerebro no graba lo que ha sido presentado.

¿Qué ocurre cuando el docente abruma a los estudiantes con sus propias ideas (por más interesantes y organizadas que sean) o cuando se basa demasiado en demostraciones y explicaciones al estilo "te mostraré cómo se hace"? En realidad, verter hechos y conceptos en la cabeza de los alumnos o ejecutar con maestría habilidades y procedimientos interfiere con el aprendizaje. La presentación puede causar una impresión inmediata en la mente; pero sin una memoria fotográfica, los estudiantes no podrán retener mucho de ella.

Por supuesto que, de todos modos, el verdadero aprendizaje no es memorización. La mayor parte de lo que memorizamos se pierde en cuestión de horas. No puede tragarse todo junto. Para retener lo que se les ha enseñado, los estudiantes deben masticarlo bien. Un docente no puede hacer el trabajo mental de sus alumnos, ya que estos deben formar un todo significativo con lo que escuchan y ven. Sin la ocasión de discutir, formular preguntas, hacer y tal vez, incluso, enseñar a otra persona, no habrá un verdadero aprendizaje.

Además, la educación no es un evento que se produce de una sola vez. Viene en oleadas. Se requieren varias exposiciones al material para masticarlo lo suficiente como para comprenderlo. Por ejemplo, la matemática puede enseñarse con auxilios concretos, a través de ejercicios y con actividades prácticas diarias. Cada forma de presentar un concepto modela la comprensión de los alumnos. Incluso más importante es la manera en que se produce la exposición. Si es algo que le ocurre al alumno, habrá poco compromiso mental por parte del alumno. Cuando el aprendizaje es pasivo, el estudiante va al encuentro sin curiosidad, sin preguntas y sin interés por el resultado (excepto, tal vez, por la nota que recibirá). Cuando el aprendizaje es activo, el alumno está buscando algo. Quiere una respuesta a una pregunta, necesita información para resolver un problema o busca una manera de realizar una tarea.

Estilos de aprendizaje

Los educadores han llegado a comprender que existen distintos estilos de alumnos. Algunos aprenden mejor cuando ven a alguien hacerlo. Por lo general, les agradan las presentaciones de información realizadas en cuidadosa secuencia. Prefieren anotar lo que el docente les dice. Durante la clase, suelen guardar silencio y no se distraen con los ruidos. Estos alumnos vi-

suales se diferencian de los alumnos **auditivos**, quienes con frecuencia no se molestan en mirar lo que hace el profesor y tampoco toman apuntes. Confían en su capacidad para escuchar y recordar. Durante la clase, pueden ser conversadores y se distraen fácilmente con los ruidos. Los estudiantes **cinestéticos** aprenden básicamente por participación directa en la actividad. Tienden a ser impulsivos, con poca paciencia. Durante la clase, suelen estar inquietos a menos que puedan moverse y **hacer**. Su actitud ante el aprendizaje puede parecer fortuita y azarosa.

Por supuesto, pocos estudiantes pertenecen exclusivamente a una clase. Grinder (1991) observa que en cada grupo de treinta alumnos, un promedio de veintidós son capaces de aprender con eficacia siempre que el maestro proporcione una combinación de actividades visuales, auditivas y cinestéticas. Sin embargo, los otros ocho estudiantes prefieren con tanta fuerza una de las modalidades sobre las otras dos que, a menos que se preste especial atención a presentar la materia en su modo preferido, enfrentan problemas para comprender. A fin de satisfacer estas necesidades, la enseñanza tiene que ser multisensorial y variada.

Los educadores también han estado notando cambios en los estilos de aprendizaje de sus alumnos. Durante los últimos quince años, Schroeder y sus colegas (1993) han utilizado el indicador de tipos Myers-Briggs (MBTI) con los nuevos estudiantes universitarios. El MBTI es uno de los instrumentos más utilizados en la educación y los negocios de la actualidad. Ha sido especialmente útil para comprender el rol de las diferencias individuales en el proceso de aprendizaje. Sus resultados indican que aproximadamente un 60 % de los alumnos que ingresan tiene una orientación más práctica que teórica hacia el aprendizaje, y el porcentaje aumenta año a año. Los estudiantes prefieren participar de experiencias inmediatas, directas y concretas en lugar de aprender los conceptos básicos primero, para aplicarlos más tarde. Según señala Schroeder, otra investigación con el MBTI muestra que los estudiantes del nivel medio prefieren las actividades **concretamente activas** a las **abstractas y reflexivas** en una proporción de cinco a uno. De todo esto, concluye que los modos activos de educación y aprendizaje generan la mejor combinación para los alumnos actuales. Para ser efectivos, los docentes deberían emplear discusiones y proyectos en pequeños grupos, presentaciones en clase y debates, ejercicios experimentales, experiencias de campo, simulaciones y estudios de casos. En particular, subraya Schroeder, los estudiantes actuales "se adaptan bastante bien a las actividades grupales y el aprendizaje en colaboración".

Estos hallazgos no resultan sorpresivos si uno considera el ritmo activo de la vida moderna. En la actualidad, los jóvenes crecen en un mundo donde las cosas pasan rápidamente, y donde se presentan muchas alternativas. Los sonidos llegan en *bites*, y los colores son tan vibrantes como atractivos. Los objetos, tanto reales como virtuales, se mueven a toda prisa. Por todas partes se presenta la oportunidad de cambiar las cosas de un estado al otro.

EL ASPECTO SOCIAL DEL APRENDIZAJE

Como los estudiantes actuales se enfrentan a un mundo donde existe una explosión de conocimientos, cambios rápidos e incertidumbres, pueden sentirse ansiosos y mostrar una actitud defensiva. Abraham Maslow enseñó que los seres humanos albergamos dos conjuntos de fuerzas o necesidades: uno pugna por crecer y el otro se aferra a la seguridad. Cualquier persona que deba decidirse entre los dos escogerá la seguridad antes que el crecimiento. La necesidad de sentirse a salvo debe ser satisfecha antes de que pueda pensarse en correr riesgos y explorar lo desconocido. Según Maslow, el crecimiento se lleva a cabo en pequeños pasos, y "cada paso hacia adelante se hace posible por el sentimiento de estar a salvo, de salir a lo desconocido desde un puerto seguro" (Maslow, 1968).

Una de las principales maneras de alcanzar la seguridad es estar vinculado con otras personas y sentirse incluido en un grupo. Este sentimiento de pertenencia permite a los estudiantes enfrentar los desafíos que tienen por delante. Cuando aprenden con otros en lugar de hacerlo a solas, cuentan con el apoyo emocional e intelectual que les permite superar su nivel actual de conocimientos y aptitudes.

En *Toward a Theory of Instruction* (Hacia una teoría de la instrucción), de 1966, Jerome Bruner reconoce el aspecto social del aprendizaje. Allí describe "una profunda necesidad humana de responder a los otros y de operar conjuntamente con ellos hacia un objetivo", lo cual denomina **reciprocidad.** Bruner sostiene que esa reciprocidad es una fuente de motivación que cualquier docente puede utilizar para estimular el aprendizaje. "Donde se necesita una acción conjunta, donde se requiere la reciprocidad para que el grupo alcance un objetivo, parecen existir procesos que impulsan al individuo al aprendizaje, lo embarcan en una competencia que es requerida en el marco del grupo" (Bruner, 1966).

Estos conceptos de Maslow y Bruner están implícitos en el desarrollo de los métodos de aprendizaje en colaboración, tan populares en los círculos educativos actuales. Distribuir a los alumnos en grupos y asignarles tareas para cuya realización dependen unos de otros es una muy buena manera de aprovechar las necesidades sociales de los estudiantes. De este modo tienden a comprometerse más con el aprendizaje, pues lo están haciendo con sus pares. Una vez que han empezado, también tienen la necesidad de hablar sobre lo que experimentan con los otros, lo cual conduce a establecer más vínculos.

Las actividades de estudio en colaboración contribuyen a impulsar el aprendizaje activo. Aunque el estudio independiente y la instrucción en clases completas también estimulan a los estudiantes, la capacidad para enseñar

a través de actividades cooperativas en pequeños grupos permite promover el aprendizaje activo de una manera especial. Cuando un alumno conversa un tema con otros o se lo enseña a algún compañero, adquiere una mayor comprensión y dominio de la cuestión. Los mejores métodos de aprendizaje en colaboración, como las llamadas "lecciones rompecabezas", satisfacen estos requisitos. Asignar distintas tareas a los diferentes alumnos permite que éstos no sólo aprendan juntos sino que también se enseñen entre sí.

INQUIETUDES SOBRE EL APRENDIZAJE ACTIVO

A pesar de los argumentos que he utilizado para apoyar el aprendizaje activo, muchos docentes todavía se muestran aprensivos al respecto. Si usted comparte sus inquietudes, espero que mis respuestas le resulten útiles.

- **¿El aprendizaje activo no es más que un puñado de "juegos y diversión"?**
  No, no es sólo eso, aunque aprender puede ser divertido y valioso al mismo tiempo. En realidad, muchas técnicas de aprendizaje activo presentan desafíos inusuales que requieren mucho trabajo por parte de los alumnos.
- **¿El aprendizaje activo se centra tanto en la actividad en sí que los estudiantes no reflexionan sobre lo que están estudiando?**
  Ésta es una verdadera inquietud. Gran parte del valor del aprendizaje activo proviene de pensar en las actividades realizadas, y en analizar su significado con los demás. No pase por alto este hecho. Este libro incluye muchas sugerencias para ayudar a los alumnos a reflexionar sobre lo que han experimentado. Después de una sesión de aprendizaje activo, suele resultar valioso ofrecer una exposición breve para vincular lo que los estudiantes han experimentado con los conceptos que usted quiere transmitirles.
- **¿El aprendizaje activo no requiere mucho tiempo? ¿Cómo puede abarcar el material del curso utilizando sus métodos?**
  No caben dudas de que el aprendizaje activo lleva más tiempo que la enseñanza tradicional, pero existen muchas maneras para evitar una pérdida de tiempo innecesaria. Además, aunque una disertación puede abarcar una extensión considerable, hay que preguntarse cuánto es lo que los alumnos realmente aprenden. Los oradores tienden a cubrir un amplio espectro incluyendo todo lo posible sobre un tema determinado. Después de todo, razonan, sólo se encuentran una sola vez ante estos estudiantes, así que lo mejor es procurar abarcarlo todo. No obstante, en las aulas donde el aprendizaje es activo, se trabaja con un curriculum magro y con objetivos limitados. Los docentes que dictan estas clases comprenden que sus alumnos

olvidarán mucho más de lo que recuerden. Cuando el nivel de los contenidos se mantiene moderado, el maestro tiene tiempo para ofrecer actividades que introduzcan, presenten, apliquen y reflexionen sobre lo que se está estudiando.

- **¿Los métodos de aprendizaje activo pueden otorgar interés a una información árida y poco interesante?**
  Sí, por supuesto. Los temas interesantes son fáciles de enseñar. Cuando un tema es árido, suele ocurrir que la simple emoción de los métodos de aprendizaje activo atrape a los estudiantes y los motive para dominar el material más tedioso.

- **Cuando emplea grupos en el aprendizaje activo, ¿cómo impide que pierdan el tiempo y sean poco productivos?**
  Los grupos pueden ser improductivos cuando al inicio de la clase no se ha trabajado en la creación de equipos, y cuando el trabajo del grupo no ha sido cuidadosamente estructurado desde un comienzo. Los estudiantes se sienten confundidos sobre lo que deben hacer, no se organizan bien y se distraen con facilidad. También es posible que cumplan con la tarea lo más rápido posible, "rascando la superficie" en lugar de investigar profundamente el material. Existen varias maneras de enseñar a los alumnos cómo estudiar en grupo: asignar roles a los distintos miembros, establecer reglas de procedimiento, practicar técnicas grupales, etc. Muchas sugerencias y técnicas de este libro están orientadas hacia este problema.

- **¿Se puede exagerar el uso de grupos a través del aprendizaje activo?**
  Sí, puede ocurrir. Algunos docentes lo hacen. No brindan las suficientes oportunidades para que el alumno aprenda cosas de manera individual, y no reúnen a toda la clase para enseñar y discutir. La clave está en la variedad. Las diversas modalidades de aprendizaje constituyen el condimento de la buena docencia. *Aprendizaje activo* ofrece varias técnicas alternativas al estudio en pequeños grupos.

- **¿Existe el peligro de que los alumnos compartan información errónea en los métodos de aprendizaje grupales?**
  Supongo que existe cierto peligro al respecto, pero las ventajas de infundir un aspecto social al aprendizaje superan por mucho a las desventajas. De todos modos, después de que los alumnos han hecho un intento activo por aprenderlo solos y enseñarse unos a otros, el docente siempre puede revisar el material con toda la clase.

- **Yo estoy convencido de las ventajas del aprendizaje activo, ¿pero lo estarán mis alumnos?**
  Cuanto menos acostumbrados estén a este método, más inquietos se sentirán en un principio. Es posible que estén habituados a observar sentados mientras el docente hace todo el trabajo, seguros de haber aprendido algo y de que serán capaces de retenerlo. Algunos alumnos se queja-

rán de que el aprendizaje activo es una pérdida de tiempo. Es posible que prefieran la transmisión eficiente y bien organizada de la información, o que estén ansiosos por aprender a través del descubrimiento y la propia exploración. A la larga, se beneficiarán del aprendizaje activo como todos los demás. En el corto plazo, estarán menos ansiosos si el docente introduce el sistema en forma gradual. De otro modo, podría toparse con una resistencia considerable.

- **Para enseñar con los métodos del aprendizaje activo, ¿no se necesita más preparación y creatividad?**

  Sí y no. Cuando el docente le haya encontrado la vuelta, la preparación y la creatividad suplementarias no le parecerán una carga. Se sentirá emocionado con la experiencia y esta energía se transmitirá a sus alumnos. Hasta entonces, es posible que enfrente un desafío a la hora de crear ideas para el aprendizaje activo. Al principio, el docente se preguntará cómo hacer para enseñar ciertos temas activamente. Por supuesto, aquí es donde interviene *Aprendizaje activo*. Está pensado para facilitar la transición mediante varias maneras concretas de generar actividad, variedad y participación dentro de la clase. Cada técnica ofrece sugerencias para aplicarlas a su materia. Estas técnicas resultan útiles prácticamente para cualquier asignatura. No obstante, al analizar cada técnica es necesario no ser un lector pasivo: hay que identificar un tema que se esté dictando en ese momento o que se planee enseñar en el futuro y tenerlo en mente mientras se lee. Al adoptar una mentalidad que resuelve problemas en lugar recibir información, se convertirá en un lector activo en el proceso de transformarse en un docente activo.

LAS TUERCAS Y LOS TORNILLOS DEL APRENDIZAJE ACTIVO

Antes de leer las 101 estrategias descritas en este libro, tal vez resulte útil considerar lo que llamo "tuercas y tornillos del aprendizaje activo". He desarrollado algunas sugerencias rápidas para organizar y facilitar este método, de modo que los docentes puedan identificar a primera vista varias alternativas disponibles en el proceso de promover el aprendizaje activo. Muchas de las ideas son bien conocidas y es posible que usted ya esté empleando varias de ellas, pero creo que al contar con una lista organizada su tarea se verá facilitada. Considere a estas listas como menúes de enseñanza de donde, en cualquier momento, usted puede escoger la opción que necesita para volver activo el aprendizaje.

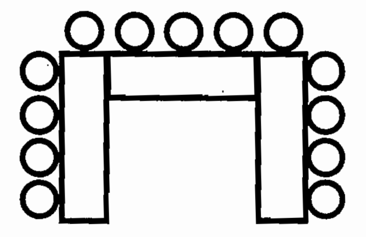
Diez maneras de distribuir una clase

El ambiente físico de la clase puede generar o impedir el aprendizaje activo. Ninguna disposición es la ideal, pero existen muchas alternativas entre las cuales escoger. La "decoración de interiores" es divertida y difícil (en especial cuando no se cuenta con el amoblamiento ideal). En algunos casos, los muebles pueden reacomodarse fácilmente para crear ambientes distintos. Incluso los pupitres tradicionales pueden ser agrupados para formar mesas y otras disposiciones. Se les puede pedir ayuda a los alumnos para mover escritorios, mesas y sillas. Eso también los vuelve "activos".

En su mayoría, las disposiciones descriptas aquí no pretenden ser permanentes.El docente puede usar la que juzgue más conveniente para el tipo de clase que vaya a dictar. Incluso, también hay sugerencias para usar las aulas más tradicionales para el aprendizaje activo.

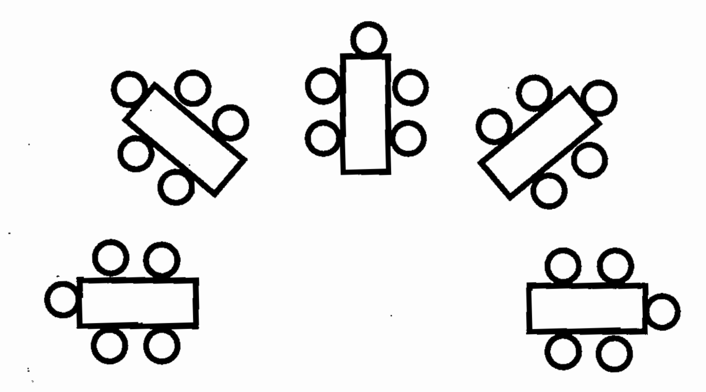
1. **Forma de U**. Ésta es una disposición que sirve para todo propósito. Los estudiantes cuentan con una superficie donde leer o escribir, pueden ver al docente y/o a los medios visuales con facilidad, y están en contacto cara a cara unos con otros. También es fácil formar parejas de alumnos, en especial cuando hay dos asientos por mesa. La disposición es ideal para distribuir material impreso rápidamente, porque el docente puede ingresar a la **U** y repartir los papeles entre todos los alumnos.

   Se pueden acomodar escritorios, pupitres o mesas en una U cuadrada.

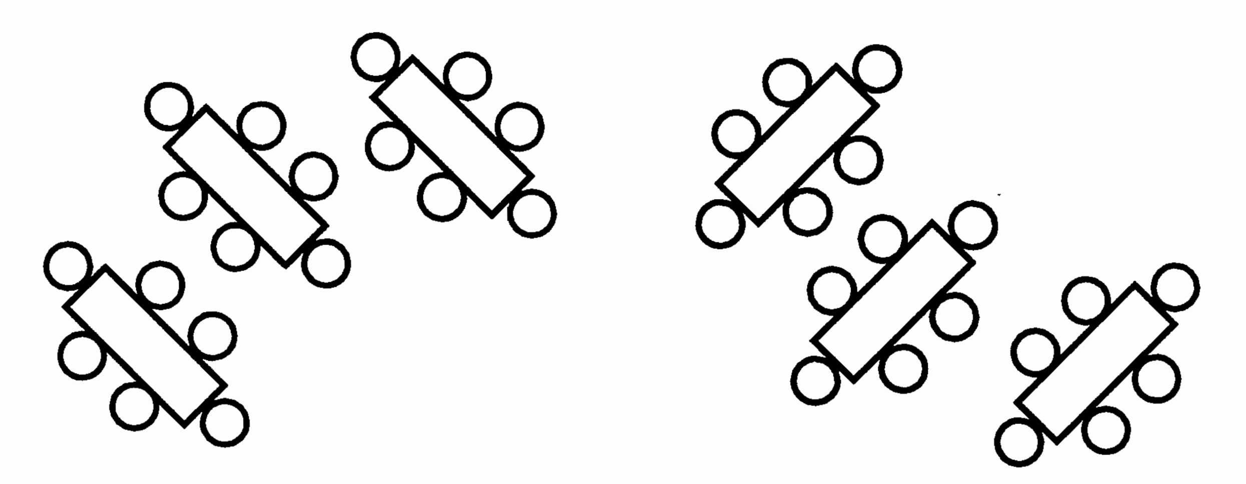


Es conveniente que en el aula haya suficiente espacio de perímetro, para que los subgrupos de tres o más alumnos puedan apartarse de las mesas o escritorios y quedar enfrentados.

También se pueden acomodar sillas, escritorios o mesas rectangulares en una U que se parezca más a un semicírculo.

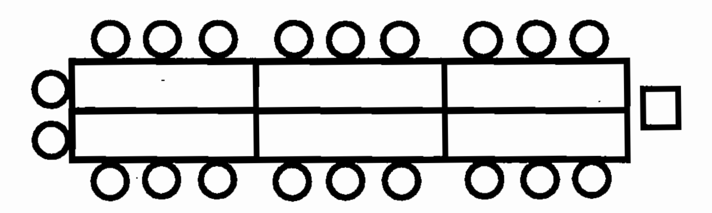


2. **Estilo de equipo.** Agrupar mesas redondas o circulares alrededor del aula permite promover la interacción de los equipos. Para generar un ambiente más íntimo, las mesas pueden estar completamente rodeadas de sillas. En ese caso, algunos alumnos tendrán que dar vuelta sus sillas para mirar al docente, un cuadro o una pantalla al frente del salón.

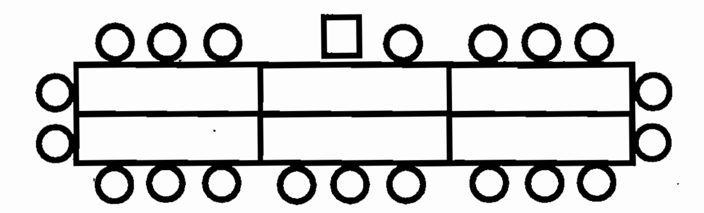


También puede quedar libre un lado de la mesa, de modo que nadie se siente de espaldas al frente del aula.

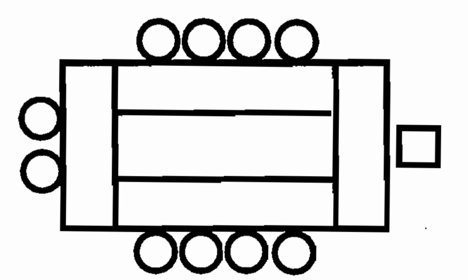
3. **Mesa de conferencias.** Lo mejor es que la mesa sea relativamente circular o cuadrada. Esta disposición minimiza la importancia del docente y maximiza la de la clase. Si el profesor se sienta a la cabecera, una mesa rectangular puede crear un ambiente de formalidad.



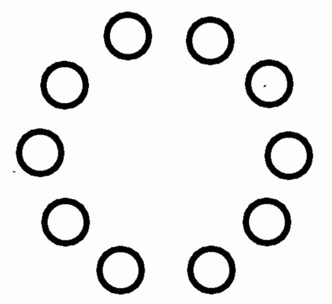
Si el docente se sienta en el medio de uno de los lados más largos, los alumnos de los extremos se sentirán excluidos.



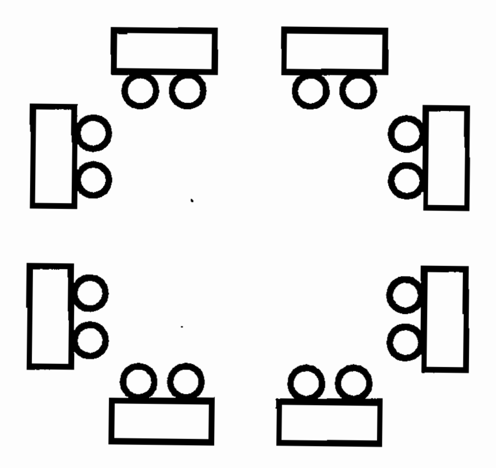
Se puede formar una disposición de mesa de conferencias uniendo varios escritorios más pequeños (por lo general, el centro estará vacío).



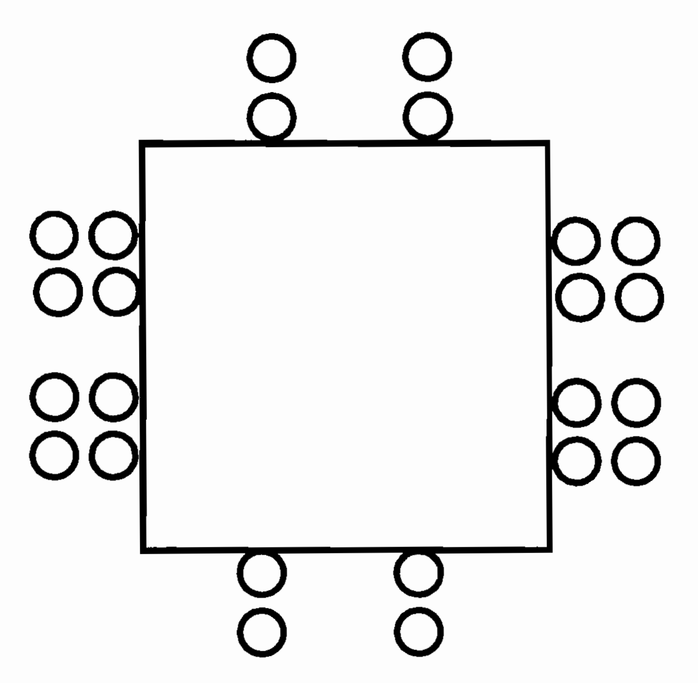
4. **Círculo.** Sentar a los alumnos en un simple círculo, sin mesas, promueve la interacción frente a frente más directa. El círculo es ideal para una discusión de todo el grupo. Si el espacio es suficiente, se puede pedir a los estudiantes que acomoden sus sillas rápidamente en muchos subgrupos.



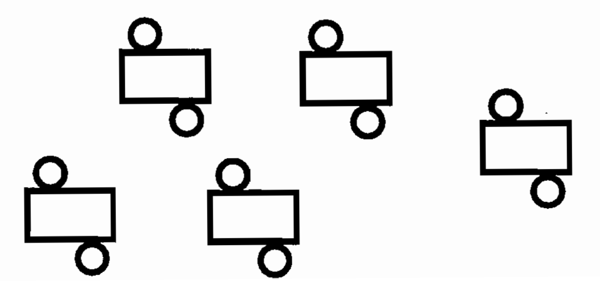
Si se quiere que los alumnos cuenten con una superficie donde escribir, se puede usar una disposición periférica. Cuando haya que hacer una discusión grupal, los alumnos sólo tienen que dar vueltas sus sillas.



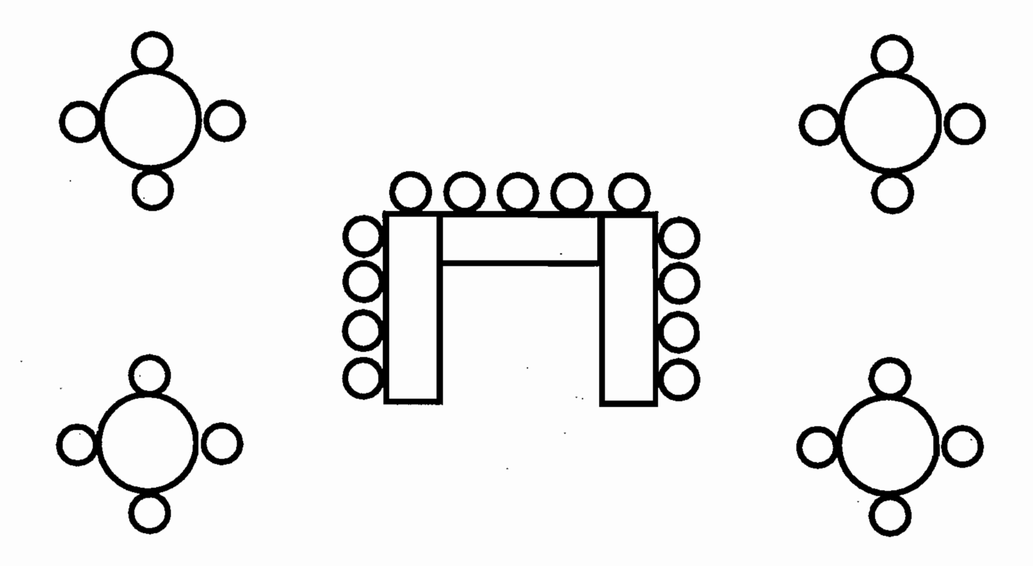
5. **Grupo sobre grupo.** Esta disposición permite realizar discusiones de pecera, como así también organizar dramatizaciones, debates u observaciones de la actividad grupal. El diseño más típico consiste en dos círculos concéntricos de sillas. También puede colocar una mesa en el medio y rodearla por un círculo de sillas.



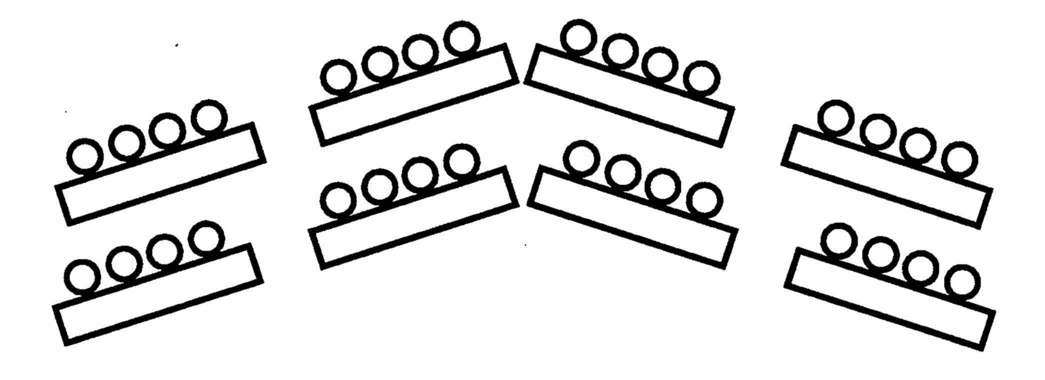
6. **Estaciones de trabajo.** Esta disposición resulta apropiada para un ambiente activo, al estilo laboratorio, donde cada estudiante se sienta en una estación para realizar un procedimiento o tarea (por ejemplo trabajar con la computadora, operar una máquina, realizar tareas de laboratorio) justo después de que ésta ha sido demostrada. Una manera excelente de alentar asociaciones de aprendizaje es colocar a dos alumnos en la misma estación.



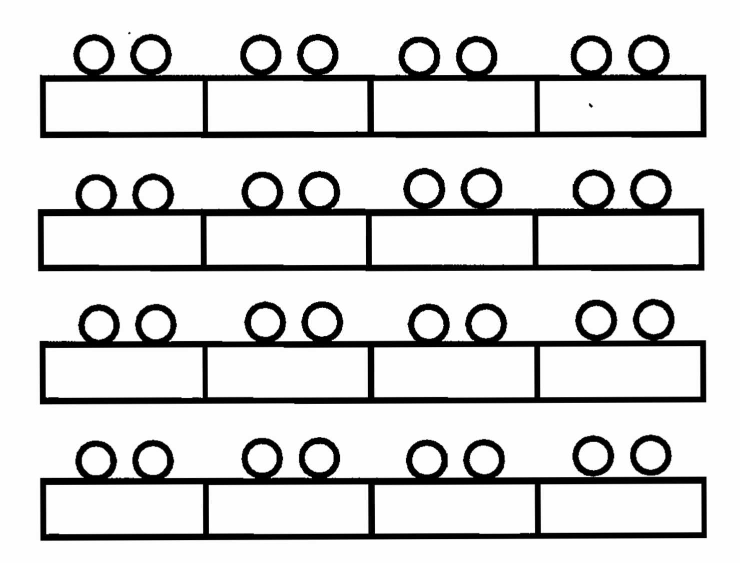
7. **Agrupaciones separadas.** Si el aula es bastante grande, se pueden disponer (por adelantado, de ser posible) mesas y/o sillas donde puedan acomodarse los subgrupos para realizar actividades de aprendizaje en equipo. Es conveniente que las mesas estén lo más separadas posible entre sí, de modo que los equipos no se molesten unos a otros, pero no tan lejos como para que resulte difícil mantener la conexión.



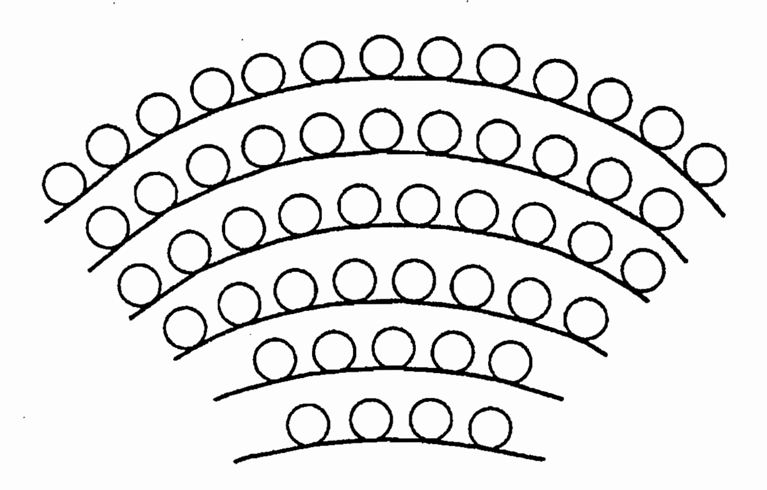
8. **Disposición en forma de V.** Una distribución tradicional del aula (filas de pupitres) no promueve el aprendizaje activo. Cuando hay muchos alumnos (treinta o más) y sólo se cuenta con mesas rectangulares, puede ser necesario acomodar a los estudiantes en un estilo más clásico. Una disposición en forma de V reiterada crea menos distancia entre la gente, mejora la visibilidad frontal y ofrece más posibilidades de ver a los compañeros que las filas rectas. En esta distribución, lo mejor es formar los pasillos fuera del centro.



9. **Aula tradicional.** Si no hay manera de evitar la serie de filas rectas de bancos, se pueden agrupar las sillas de a dos para formar parejas de estudiantes. Un número par de filas, con el suficiente espacio entre ellas, permite que las parejas de alumnos de las filas impares puedan dar vuelta sus sillas y formar un cuarteto con la pareja sentada atrás en la fila siguiente.



10. **Auditorio.** Aunque un auditorio proporciona un ambiente muy limitado para el aprendizaje activo, todavía hay esperanzas. Si los asientos son móviles, conviene disponerlos en forma de arco para crear mayor proximidad y visibilidad entre los alumnos.



Si los asientos son fijos, los alumnos deben sentarse lo más cerca posible del centro. Hay que ser firme con este pedido; incluso se pueden acordonar algunas secciones del auditorio. Es importante recordar que no importa lo grande que sea el auditorio o lo concurrida que sea la audiencia, siempre se podrán formar parejas de estudiantes y utilizar actividades de aprendizaje activo.

Diez métodos para obtener participación en cualquier momento

El aprendizaje activo no puede ocurrir sin la participación de los alumnos. Hay varios métodos para estructurar la discusión y obtener la respuesta de los estudiantes en cualquier momento de la clase. Algunos son especialmente apropiados cuando el tiempo es limitado o cuando se quiere estimular la participación. El docente también podrá considerar la posibilidad de combinar estos métodos; por ejemplo, utilizar una subdiscusión y luego invitar a un representante de cada grupo para formar un panel.

1. **Discusión abierta.** Formular una pregunta y dejarla abierta a todo el grupo sin más estructuración. La característica directa de una discusión abierta resulta atractiva. Para evitar que el debate sea demasiado largo, conviene decir previamente: "Me gustaría pedir a cuatro o cinco alumnos que compartan...". Para alentar a los estudiantes a que levanten la mano, preguntar: "¿Cuántos de ustedes tienen una respuesta a mi pregunta?" Luego, se elige a alguien que haya alzado la mano.

2. **Tarjetas con respuestas.** Distribuir tarjetas y pedir respuestas anónimas a las preguntas. Este sistema permite ahorrar tiempo o tratar temas personales favorecidos por el anonimato. La necesidad de expresar la respuesta de manera concisa en una tarjeta es otra ventaja.

3. **Encuesta.** Planificar una encuesta breve para que sea completada y evaluada en el acto o interrogar a los alumnos en forma verbal. Este sistema permite obtener datos rápidamente y de manera cuantificable. Si se emplea una encuesta por escrito, los resultados deben ser transmitidos a los alumnos lo más rápido posible. Si la encuesta es verbal, pedir que levanten las manos o que alcen sus tarjetas con la respuesta.

4. **Discusión en subgrupos.** Dividir a los alumnos en subgrupos de tres o más para compartir (y registrar) información. Este sistema conviene usar-

lo cuando se dispone del tiempo suficiente como para procesar las preguntas y los temas. Éste es uno de los métodos clave para obtener la participación de todos.

5. **Compañeros de aprendizaje.** Hacer que los alumnos trabajen en tareas o conversen los principales temas con el estudiante sentado a su lado. Este método es útil para lograr la participación de todos cuando no se dispone del tiempo suficiente para organizar una discusión en pequeños grupos. Una pareja es una buena configuración grupal para desarrollar relaciones de apoyo y/o para trabajar en actividades complejas que no se prestan a las configuraciones en grandes grupos.

6. **Estímulos.** Recorrer el grupo y obtener respuestas breves a las preguntas clave. Los estímulos permiten obtener algo rápido de cada estudiante. Oraciones truncadas, como "Algo que yo cambiaría en este país es...", sirven como estímulo. Si los estudiantes desean "pasar", pueden hacerlo. Para evitar repeticiones, pedir a cada uno que su contribución al proceso sea nueva.

7. **Paneles.** Invitar a un número pequeño de estudiantes a presentar sus opiniones frente a toda la clase. Se puede crear un panel informal pidiendo el parecer de una cantidad designada de alumnos que permanecen en sus asientos. Este método es útil cuando se dispone del tiempo suficiente para recibir una respuesta seria y elaborada a las preguntas. Rotar los panelistas para incrementar la participación.

8. **Pecera.** Pedir a una parte de la clase que forme un círculo de discusión y disponer al resto del curso en torno a ellos para que escuchen. Ir cambiando el grupo del centro para continuar con el debate. Este método sirve para centrar la atención en las discusiones en cursos de gran cantidad de alumnos. Aunque consume bastante tiempo, es el mejor sistema para combinar las virtudes de las discusiones en grupos grandes y pequeños. Como variación de los círculos concéntricos, los estudiantes pueden permanecer sentados ante una mesa y el docente va invitando a las distintas mesas o partes de ellas a discutir mientras los otros escuchan.

9. **Juegos.** Con un ejercicio divertido o un juego de preguntas se pueden obtener las ideas, conocimientos o habilidades de los alumnos. Este método promueve la energía y la participación. Los juegos también son útiles para hablar de cuestiones dramáticas que los estudiantes raras veces olvidan.

10. **Hablar al siguiente orador.** Solicitar a los alumnos que levanten la mano cuando quieran compartir su punto de vista y pedir al que está hablando que se dirija a ese compañero (en lugar de hablarle al docente). Esta técnica se puede usar cuando se está seguro de que existe mucho interés en la discusión o actividad y se desee promover la interacción de los estudiantes.

Diez tareas para asignar a compañeros de aprendizaje

Aunque acabamos de analizar diez maneras de obtener la participación de los alumnos, el uso de los compañeros de aprendizaje merece una atención especial. Uno de los métodos más efectivos y eficientes para promover el aprendizaje activo es dividir la clase en parejas. Resulta difícil quedar excluido en una pareja. También es difícil esconderse. Este sistema puede utilizarse a corto o largo plazo. Los compañeros de aprendizaje pueden emprender una amplia variedad de tareas rápidas o trabajos más largos, como se detalla a continuación.

1. **Discutir** juntos un breve documento escrito.
2. **Entrevistarse** el uno al otro con relación a las reacciones de cada uno ante una lectura, disertación, video o cualquier otra actividad educativa asignada.
3. **Criticar** o corregir el trabajo escrito del otro.
4. **Interrogar** al compañero sobre una lectura asignada.
5. **Recapitular** juntos una lección o una clase.
6. **Desarrollar** preguntas para formularle al docente.
7. **Analizar** juntos un problema, ejercicio o experimento.
8. **Examinarse** el uno al otro.
9. **Responder** a una pregunta formulada por el docente.
10. **Comparar** apuntes tomados en clase.

Diez preguntas para conocer las expectativas de los alumnos

Un ambiente de aprendizaje activo es un lugar donde las necesidades, expectativas e intereses de los alumnos influyen sobre los planes de instrucción del docente, quien puede variar sus preguntas para averiguar cuáles son los objetivos de los estudiantes. Algunas resultarán especialmente apropiadas para su situación. Las respuestas se pueden obtener mediante los diez métodos para obtener participación descritos anteriormente.

1. ¿Qué preguntas sobre (la materia de la clase) se les han presentado?
2. ¿Qué información o habilidades desean obtener de esta clase?
3. ¿Qué información o habilidades no necesitan o no quieren?
4. ¿Qué quieren llevarse de esta clase? Mencionen una cosa.
5. ¿Cuáles son sus expectativas para esta clase? ¿Cuáles son sus preocupaciones?
6. ¿Los objetivos de la clase coinciden con lo que ustedes necesitan?
7. ¿Qué conocimiento o habilidades consideran que necesitan tener? ¿Cuáles les resultaría agradable tener?
8. ¿Cuáles son sus expectativas respecto de esta clase?
9. ¿Por qué eligieron esta clase (si es optativa)? ¿Por qué vinieron?
10. ¿Qué han obtenido de las clases anteriores sobre este tema?

Diez sugerencias para mejorar una exposición

La exposición es uno de los métodos más antiguos de enseñanza, ¿pero tiene un lugar en un ambiente de aprendizaje activo? Si se utiliza con demasiada frecuencia, la disertación nunca conducirá a la formación, pero hay veces en que puede ser efectiva. Para que esto ocurra, primero el docente debería generar un interés, maximizar la comprensión y la retención, obtener la participación de los alumnos durante la exposición y reforzar lo que ha sido presentado. Aquí hay varias alternativas para hacer esto.

Generar interés

1. **Relato inicial o material visual interesante.** Proporcionar una anécdota, una historia ficticia, una tira cómica o un gráfico que capture la atención de los alumnos sobre lo que se va a enseñar.
2. **Problema inicial.** Presentar un problema en torno al cual se estructure la disertación.
3. **Pregunta de prueba.** Formular una pregunta (aunque los alumnos tengan pocos conocimientos previos) para motivarlos a escuchar su exposición para obtener la respuesta.

Maximizar la comprensión y la retención

4. **Encabezados.** Reducir los principales puntos de la conferencia a palabras clave que actúen como subtítulos verbales o auxiliares de la memoria.
5. **Ejemplos y analogías.** Proporcionar ilustraciones basadas en la vida real y, de ser posible, crear una comparación entre su material y los conocimientos o experiencias que los estudiantes ya poseen.
6. **Respaldo visual.** Utilizar cuadros, transparencias, folletos y demostraciones que permitan, a los alumnos, ver además de escuchar lo que el docente dice.

Obtener la participación de los alumnos durante la exposición

7. **Desafíos.** Cada tanto, interrumpir la disertación y desafiar a los alumnos a dar ejemplos de los conceptos presentados hasta el momento o a responder alguna pregunta.
8. **Ejercicios aclaratorios.** Durante la presentación, intercalar actividades breves que aclaren las ideas que se están transmitiendo.

Reforzar la exposición

9. **Problema de aplicación.** Plantear un problema o una pregunta que los alumnos deban resolver basándose en la información brindada durante la exposición.

10. **Repaso**. Pedir a los alumnos que repasen el contenido de la disertación unos con otros o entregarles una prueba de autoevaluación.

Diez estrategias para formar grupos de aprendizaje

El trabajo con grupos pequeños es una parte significativa del aprendizaje activo. Es importante formar grupos rápida y eficientemente y, al mismo tiempo, variar la composición y, en ocasiones, el tamaño de los grupos en toda la clase. Las siguientes son alternativas interesantes para permitir que los alumnos elijan sus propios grupos o dividirlos en una cantidad de equipos designada por el docente.

1. **Tarjetas de agrupación.** Determinar cuántos alumnos hay en la clase y cuántas agrupaciones distintas se desea hacer durante la sesión. Por ejemplo, en una clase de veinte, una actividad puede requerir cuatro grupos de cinco integrantes; otra, cinco grupos de cuatro; una tercera, seis grupos de tres con dos observadores. Codificar los equipos usando puntos de colores (rojo, azul, verde y amarillo para cuatro grupos), etiquetas decorativas (con temas distintos para cinco grupos, por ejemplo: leones, monos, tigres, jirafas y elefantes) y un número (del 1 al 6 para seis grupos). Preparar una tarjeta para cada alumno con un número, un color y una etiqueta al azar, y distribuirlas con el material impreso que se reparta entre los estudiantes. Cuando haya que formar los grupos, identificar el código empleado y pedir a los alumnos que se unan a sus respectivos grupos en un lugar designado. De este modo se ahorra tiempo y se evitan confusiones. Para que el proceso sea todavía más eficiente, se pueden colocar señales indicando las distintas áreas de encuentro de los grupos.
2. **Rompecabezas.** Comprar rompecabezas infantiles o crear los propios con imágenes de revistas: se pegan sobre un cartón y se cortan con la forma y el tamaño que se desee. El número de rompecabezas debe coincidir con la cantidad de grupos que se quieran formar. Separar los juegos, mezclar las piezas y entregar una pieza a cada alumno. Cuando haya que formar los grupos, pedir a los estudiantes que encuentren a los compañeros con las piezas necesarias para completar un rompecabezas.
3. **Encontrar amigos y familiares famosos y ficticios.** Crear una lista de familiares y amigos famosos y ficticios, en grupos de tres o cuatro (por ejemplo Peter Pan, Campanita, el capitán Garfio y Wendy; Bart, Lisa, Marge y Homero Simpson; Batman, Robin, el Pingüino y Gatúbela; Su-

perman, Lois Lane, Jimmy Olsen y Clark Kent). Escoger tantos personajes de ficción como alumnos tenga. Escribir los nombres ficticios en tarjetas, uno por cada una, para crear una familia de tarjetas. Cuando esté listo para formar los grupos, pida a los alumnos que encuentren a los otros miembros de su "familia". Una vez que esté completo el grupo famoso, podrán encontrar un lugar donde congregarse.

4. **Etiquetas con nombres.** Utilizar etiquetas con nombres de distintas formas y/o colores para designar los diferentes grupos.
5. **Cumpleaños.** Pedir a los alumnos que se ordenen según sus fechas de cumpleaños, y luego dividirlos en la cantidad de grupos que se necesiten para una actividad en particular. Con clases numerosas, formar grupos según el mes de nacimiento. Por ejemplo, 60 alumnos pueden repartirse en tres grupos de aproximadamente el mismo tamaño, formados por los nacidos en (1) enero, febrero, marzo y abril; (2) mayo, junio, julio y agosto; (3) septiembre, octubre, noviembre y diciembre.
6. **Naipes.** Utilizar un mazo de naipes para designar a los grupos. Por ejemplo, con sotas, reinas, reyes y ases se pueden formar cuatro grupos de cuatro integrantes. Mezclar los naipes y repartir uno a cada estudiante. Luego, pedirles que ubiquen a los de su misma clase para formar un grupo.
7. **Extraer números.** Determinar el número y el tamaño de los grupos que se deseen formar; colocar papeles con números dentro de una caja. Los estudiantes extraen un número que les indica el grupo al cual pertenecen. Por ejemplo, si desea formar cuatro equipos de cuatro, tendrá que preparar dieciséis papeles con números del 1 al 4.
8. **Sabores.** Distribuir golosinas de distintos sabores para indicar los grupos. Por ejemplo, los equipos pueden ser: limón, uva, cereza y menta.
9. **Objetos similares.** Seleccionar juguetes con un tema común y utilizar para indicar los grupos. Por ejemplo, se pueden escoger medios de transporte y usar automóviles, aviones, barcos y trenes. Cada alumno extrae un juguete de una caja y ubica a los compañeros que hayan sacado el mismo vehículo.
10. **Material impreso.** El material impreso que se reparte entre los alumnos puede estar codificado con clips de colores, folletos con distintas tonalidades o etiquetas pegadas sobre las carpetas. De ese modo quedarán predeterminados los grupos.

Diez alternativas para elegir a los líderes de los grupos y designar otros roles

Una manera de facilitar el aprendizaje activo en grupos pequeños es asignar roles a algunos integrantes, por ejemplo: líder, facilitador, cronometrista, portavoz, observador del proceso o administrador del material impreso. En ocasiones, sólo habrá que pedir voluntarios que asuman estas responsabilidades, pero algunas veces es divertido y eficiente utilizar una estrategia de selección creativa.

1. **Designación por orden alfabético.** Identificar los puestos necesarios y designarlos por orden alfabético según el nombre de pila. En un grupo que trabaja a largo plazo, los puestos pueden rotar siguiendo este orden.
2. **Designación por fecha de cumpleaños.** Distribuir los puestos en orden cronológico según los cumpleaños de los alumnos (en el año escolar). En un grupo que trabaja a largo plazo, los puestos pueden rotar siguiendo este orden.
3. **Números de lotería.** Pedir a los alumnos que se numeren y que escriban su número en un papel. Coloque los papeles en un sombrero y elija a la persona para cada puesto.
4. **Lotería de colores.** Elegir un color para cada puesto. La persona que vista algo con cierto color es la designada para ese puesto.
5. **Prendas de vestir.** Designar responsabilidades eligiendo las prendas correspondientes, por ejemplo gafas, joyas de plata, un suéter o zapatos negros.
6. **Votación.** Pedir a los miembros del grupo que voten por la persona que ocupará el puesto. Un método popular es indicar a la gente que señale a la persona por quien vota. El que es señalado por más alumnos ocupa el cargo.
7. **Designación al azar.** Pedir a cada miembro que calcule y diga la suma de los últimos cuatro dígitos de su número telefónico (por ejemplo, 9999 suma 36). Anunciar un número del 1 al 36. La persona del grupo cuya suma se acerque más a ese número será la que ocupe el puesto.
8. **Aficionados a las mascotas.** Asignar determinada tarea a la persona con mayor cantidad de mascotas.
9. **Tamaño de la familia.** Asignar determinada tarea a la persona con más (o menos) hermanos.
10. **Premios.** Antes de la clase, colocar una etiqueta identificando a un miembro del grupo. Éstas pueden adherirse a una identificación, a un asiento o escritorio, a un folleto, etc. La persona que recibe la etiqueta es "premiada" con un puesto específico en el grupo. Para premiar con varios cargos, utilice etiquetas de distintos colores.

Diez sugerencias para facilitar una discusión

Las discusiones en clase juegan un papel vital en el aprendizaje activo. Escuchar una amplia variedad de opiniones es un desafío para la mente de los alumnos. Durante una discusión grupal, el rol del docente es el de facilitar el flujo de comentarios de los estudiantes. Aunque no es necesario intervenir después de que habla cada uno, puede resultar útil asistir al grupo en forma periódica. Aquí le ofrecemos una lista de diez técnicas que puede usar al conducir las discusiones grupales.

1. **Parafrasear** lo que alguien ha dicho de modo que el alumno se sienta comprendido y sus compañeros puedan escuchar un resumen de lo explicado en mayor profundidad.

   Entonces, lo que dices es que uno tiene que ser muy cuidadoso con las palabras que emplea porque alguna persona en particular podría sentirse ofendida por ellas.

2. **Verificar** si se comprendió bien lo que ha dicho un alumno o pedirle que aclare lo que acaba de expresar.

   ¿Estás diciendo que esta corrección política ha ido demasiado lejos? No estoy seguro de haber entendido con precisión lo que has dicho. ¿Podrías repetirlo para nosotros?

3. **Elogiar** un comentario interesante o agudo.

   Es una buena observación. Me alegra que nos hayas llamado la atención sobre eso.

4. **Desarrollar** la contribución de un alumno con ejemplos o sugerir una nueva manera de observar el problema.

   Tus comentarios proporcionan un punto de vista interesante desde la perspectiva de la minoría. También podríamos considerar cómo sería considerada la misma situación por parte de la mayoría.

5. **Estimular** una discusión utilizando diversos métodos, como acelerar el ritmo, emplear el humor o, de ser necesario, impulsar al grupo para que realice más contribuciones.

   ¡Vaya, hay muchas personas silenciosas en esta clase! Aquí les planteo un desafío. Durante los próximos dos minutos, veamos cuántas palabras se les ocurren que ya no sean políticamente correctas.

6. **Discrepar** (suavemente) con los comentarios de un alumno, para estimular más discusiones.

   Veo cómo has llegado a eso, pero no estoy seguro de que lo que describes sea válido en todos los casos. ¿Alguien ha tenido una experiencia distinta a la de Juan?

7. **Mediar** las diferencias de opinión entre los alumnos para liberar las tensiones que puedan estarse formando.

   Creo que Susana y María no discrepan del todo entre ellas, sino que sólo expresan dos aspectos diferentes de este tema.

8. **Combinar** las ideas, mostrando la relación que existe entre unas y otras.

   Como vemos por los comentarios de Daniel y Juana, las palabras que usamos pueden ofender a la gente. Ambos nos han dado un ejemplo de cómo se sienten excluidos por los términos genéricos.

9. **Cambiar** los procesos del grupo alterando el método para obtener participación o iniciando una etapa de evaluación de las ideas presentadas ante el grupo.

   Vamos a dividirnos en grupos más pequeños y veamos si encontramos algún criterio para establecer el uso de palabras genéricas.

10. **Resumir** (y registrar, si lo desea) las principales opiniones del grupo.

    He notado tres ideas principales que han surgido de la discusión sobre las palabras ofensivas: (1) excluyen a algunas personas; (2) insultan a algunas personas; (3) sólo están determinadas por la cultura mayoritaria.

Diez pasos para facilitar actividades experimentales

Las actividades experimentales contribuyen notablemente a volver activo el aprendizaje. Entre ellas se incluyen las dramatizaciones, los juegos, las simulaciones, la visualización y las tareas de resolución de problemas. Con frecuencia, para los alumnos es mucho mejor experimentar algo que escuchar hablar de ello. Al facilitar actividades experimentales, considere los diez pasos siguientes.

1. **Explicar los objetivos.** A los alumnos les gusta saber qué va a pasar y por qué.
2. **Vender los beneficios.** Explicar por qué han hecho la actividad y describir cómo se vincula con las actividades anteriores.
3. **Hablar lentamente al dar instrucciones.** También se puede proporcionar un apoyo visual. Procurar que las instrucciones sean comprensibles.
4. **Si las instrucciones son complicadas, hacer una demostración de la actividad.** Permitir que los estudiantes vean al docente en acción antes de realizarlo.
5. **Dividir a los alumnos en subgrupos antes de dar más instrucciones.** Si no se hace así mientras se forman los grupos, los estudiantes pueden olvidar lo que se les ha explicado.

6. **Informar a los alumnos de cuánto tiempo disponen.** Aclarar el tiempo asignado a toda la actividad y luego anunciar periódicamente cuánto falta para terminar.
7. **Mantener la actividad en movimiento.** No frenar las cosas con interminables anotaciones en la pizarra o en un cuadro y evitar que la discusión se prolongue demasiado.
8. **Desafiar a los alumnos.** Hay más energía cuando las actividades generan un nivel moderado de tensión. Si las tareas son muy fáciles, los estudiantes se aburren.
9. **Analizar siempre la actividad.** Cuando una tarea ha concluido, invitar a los alumnos a "procesar" los sentimientos que surgieron en ellos y a compartir lo que aprendieron con la experiencia.
10. **Estructurar con cuidado las primeras experiencias de procesamiento.** Orientar la discusión y formular pocas preguntas. Si los alumnos están divididos en subgrupos, pedirles que compartan brevemente sus respuestas por turnos.

Diez alternativas para trabajar con dramatizaciones

Las dramatizaciones son un método de aprendizaje experimental especialmente útil. Pueden utilizarse para iniciar un debate, para volver a representar un evento, para practicar habilidades o para experimentar cierto fenómeno. No obstante, si se quiere tener éxito al conducir una dramatización, es bueno conocer varios métodos diferentes para montarla (preparar el guión) y conducirla (darle forma).

Guión

1. **Forma libre.** Los alumnos reciben una situación general y deben completar los detalles por sí mismos.
2. **Establecido.** Los alumnos reciben instrucciones precisas enunciando los papeles que desempeñan y cómo se espera que se comporten.
3. **Semiestablecido.** Los alumnos reciben bastante información sobre la situación y los personajes que serán representados, pero no se les indica cómo manejar la situación.
4. **Imitar la vida real.** Los alumnos pueden representarse a ellos mismos en situaciones reales que hayan enfrentado.

5. **Interpretación dramática.** Los alumnos reciben un guión previamente preparado para representar.

Formato

6. **Simultáneo.** Los alumnos forman parejas para representar dramatizaciones de dos personajes, tríos para actuaciones de tres, etc., y realizan sus dramatizaciones en forma simultánea.
7. **Representación en un escenario.** Uno o más alumnos actúan frente al grupo, mientras sus compañeros actúan como observadores y proporcionan su *feedback*.
8. **Rotativo.** Frente al grupo, los actores pueden rotar si se interrumpe la dramatización y se sustituye a uno o más de los intérpretes.
9. **Diferentes actores.** La misma situación completa puede ser dramatizada por más de un actor. Esto permite que el grupo observe los distintos estilos.
10. **Repetición.** La dramatización puede realizarse una segunda vez.

Diez maneras de ahorrar tiempo en el aprendizaje activo

Cualquiera sea el método utilizado, el aprendizaje activo lleva tiempo. Por lo tanto, es muy importante no desperdiciarlo. Sin embargo, muchos docentes pierden el control del tiempo permitiendo que las actividades se prolonguen demasiado. Aquí mostramos algunas cosas que se pueden hacer para ahorrar tiempo.

1. **Empezar a horario.** De este modo, los que llegan tarde reciben el mensaje de que el docente es serio. Si todavía no han llegado todos los alumnos, se puede empezar la clase con una discusión o una actividad de relleno que no requiera asistencia completa.
2. **Brindar instrucciones claras.** No se debe empezar una actividad si los alumnos no han comprendido bien lo que deben hacer. Si las instrucciones son complicadas, ponerlas por escrito.
3. **Preparar la información visual por anticipado.** No escribir subtítulos en cuadros o pizarrones frente a los alumnos. Todo tiene que estar preparado. Registrar los aportes de los estudiantes sólo si es realmente necesario. En tal caso, para hacerlo más rápido, escribir "encabezados" que capten lo que dicen los alumnos, no todas sus palabras.
4. **Distribuir el material impreso rápidamente.** Preparar paquetes con folletos y repartirlos en las principales áreas del aula, de modo que varias personas contribuyan a su distribución.

5. **Facilitar los informes de los subgrupos.** Pedir a los subgrupos que enumeren sus ideas en un cuadro de papel; luego adherir las listas a las paredes del aula de modo que el trabajo de todos los equipos pueda ser visto y discutido al mismo tiempo. También se puede ir de un grupo a otro y pedir que presenten su informe sobre un ítem por vez, de modo que todos puedan escuchar las posibles superposiciones. Los subgrupos no deberían repetir lo que ya se ha dicho.
6. **Impedir que las discusiones se prolonguen demasiado.** Expresar la necesidad de seguir adelante, pero durante una discusión subsiguiente, procurar que hablen los que han sido interrumpidos. O empezar determinando una hora límite y sugiriendo cuántas contribuciones permitirá ese plazo.
7. **Obtener voluntarios rápidamente.** No esperar interminablemente hasta que aparezcan los voluntarios. Reclutarlos antes de empezar la clase o durante un intervalo. Cuando no se encuentren voluntarios inmediatos, designar a los alumnos que el docente considere indicados.
8. **Prepararse para los grupos cansados o letárgicos.** Proporcionar una lista de ideas, preguntas o incluso respuestas, y pedir a los alumnos que señalen aquellas con las que coinciden; muchas veces, la lista incitará ideas y temas por parte de los alumnos.
9. **De tanto en tanto acelerar el ritmo de las actividades.** Con frecuencia, la presión de un plazo breve infunde energía a los alumnos y los vuelve más productivos.
10. **Obtener la pronta atención de la clase.** Utilizar una variedad de señales que atraigan la atención para informar a la clase que el docente está dispuesto a convocarlos nuevamente tras una actividad en pequeños grupos.

Diez intervenciones cuando los alumnos se salen de control

Con las técnicas de aprendizaje activo, se suelen minimizar los problemas de manejo de la clase que suelen atormentar a los docentes demasiado afectos a disertaciones y discusiones de todo el grupo. Si todavía existen dificultades, como alumnos que monopolizan la palabra, se distraen o se muestran retraídos, aquí ofrecemos algunas intervenciones que puede utilizar. Algunas funcionan bien con los estudiantes individuales; otras son útiles con toda la clase.

1. **Emitir señales no verbales.** Establecer contacto visual con los alumnos, o acercarse a ellos cuando mantienen conversaciones privadas, empiezan a quedarse dormidos o se esconden para no participar. Unir las yemas de los dedos (de manera discreta) para indicar a los alumnos más locuaces que deben terminar lo que están diciendo.
2. **Escuchar activamente.** Cuando un alumno monopoliza la discusión, se va por la tangente o discute con el docente, éste debe intervenir con un resumen de las ideas expuestas y pedir a otros que hablen. También puede reconocer el valor de sus opiniones, o invitarlo a discutir el asunto con él durante un descanso.
3. **Estimular la participación de todos.** Cuando siempre son los mismos alumnos los que hablan en clase mientras los otros guardan silencio, plantear un problema y preguntar cuántas personas tienen una respuesta que brindar. Seguramente se levantarán nuevas manos. La misma técnica puede funcionar cuando se trata de obtener voluntarios para las dramatizaciones.
4. **Establecer reglas para la participación.** De tanto en tanto, decir a los alumnos que le gustaría usar reglas como las siguientes:
   - nada de risas durante las dramatizaciones;
   - sólo pueden participar los alumnos que no han hablado hasta el momento;
   - basarse en las ideas expuestas por el otro;
   - hablar en nombre de uno mismo, no de los demás.
5. **Usar el humor y la afabilidad.** Una manera de manejar la conducta difícil de los alumnos es a través del humor. Sin embargo, hay que tener cuidado de no mostrarse sarcástico o condescendiente. Protestar suavemente contra el hostigamiento (por ejemplo, "¡Ya ha sido bastante por hoy!"). Ríase de usted mismo con frases como: "Creo que me merecía eso".
6. **Comunicarse a un nivel personal.** Independientemente de que el problema con los alumnos sea de hostilidad o de timidez, el docente debe intentar conocerlos durante el intervalo. Es difícil que los estudiantes continúen causando problemas o permaneciendo distantes si se ha mostrado interés en ellos.
7. **Cambiar el método de participación.** En algunas ocasiones, se pueden controlar los problemas causados por alumnos difíciles insertando nuevas formas de organización, como parejas o pequeños grupos en lugar de realizar actividades con toda la clase.
8. **Ignorar tranquilamente las conductas negativas.** Prestar poca o ninguna atención a las conductas que impliquen pequeñas molestias. Seguir adelante con la clase y ver si desaparecen.

9. **Conversar en privado con el alumno que muestra conductas muy negativas.** Si alguien perjudica demasiado el proceso de aprendizaje, hay que ponerle fin a la situación. En privado, se debe ser muy firme y pedir a los estudiantes perturbadores que modifiquen su conducta. Si está comprometida toda la clase, conviene detener la actividad y explicar claramente qué es necesario para seguir adelante con la asignatura.

10. **No tomar las dificultades en forma personal.** El docente debe recordar que muchos problemas de conducta no tienen nada que ver con él, se deben a miedos y necesidades personales o a un desplazamiento de la ira hacia alguna otra persona. En estos casos, preguntar a los alumnos si son capaces de hacer a un lado las condiciones que afectan su participación positiva en la clase.

Bibliografía

Bruner, J. (1966) *Toward a Theory of Instruction*. Cambridge, Harvard University Press.

Grinder, M. (1991) *Riding the Information Conveyor Belt*. Portland, Metamorphus Press.

Holt, J. (1967) *How Children Learn*. New York, Pitman.

Johnson, D. W., Johnson, R.T., and Smith, K.A. (1991) *Active Learning: Cooperation in the College Classroom*. Edina, Interaction Book Company.

Maslow, A. (1968) *Toward a Psychology of Being*. New York, Litton Educational Publishing.

McKeachie, W. (1986) *Teaching Tips: A Guidebook for the Beginning College Teacher*. Boston, D.C. Heath.

Pike, R. (1989) *Creative Training Techniques Handbook*. Minneapolis, Lakewood Books.

Pollio, H. R. (1984) *What Students Think About and Do in College Lecture Classes. Teaching-Learning Issues*, 53. Knoxville, Learning Research Center, University of Tennessee.

Rickard, H., Rogers, R., Ellis, N., and Beidleman, W. (1988) "Some Retention, But Not Enough." In *Teaching of Psychology*, 15, 151-152.

Ruhl, K., Hughes, C., and Schloss, P. (1987) "Using the Pause Procedure to Enhance Lecture Recall". In *Teacher Education and Special Education*, 10(1), 14-18.

Schroeder, C. (1993) "New Students—New Learning Styles". *Change*, september-october 1993, 21-26.

CAPÍTULO 2

Cómo volver activos a los alumnos desde el inicio

Al comenzar cualquier clase, resulta crucial volver activos a los alumnos desde el principio. Si no se hace, se corre el riesgo de que la pasividad fragüe como el cemento. Hay que estructurar actividades de apertura para que los alumnos se conozcan entre sí, se pongan en movimiento, se comprometan mentalmente y se sientan interesados por la materia. Estas experiencias son como el "aperitivo" antes de la cena: proporcionan una idea de lo que está por venir. Aunque algunos docentes prefieren iniciar el curso con una simple introducción, incorporar al menos un ejercicio es un primer paso que tiene muchos beneficios. Exploremos por qué.

OBJETIVOS INICIALES

En las primeras etapas del aprendizaje activo existen tres objetivos importantes que cumplir. Su valor no debe ser subestimado, aunque el curso sólo conste de una sesión.

1. **Creación de equipos.** Ayudar a los alumnos a conocerse entre ellos y generar un espíritu de cooperación e interdependencia.
2. **Evaluación inmediata.** Averiguar cuáles son las actitudes, los conocimientos y las experiencias de los alumnos.
3. **Compromiso inmediato con el aprendizaje.** Crear un interés inicial en la materia.

Cuando son alcanzados, estos tres objetivos contribuyen a generar un ambiente de aprendizaje que compromete a los alumnos, promueve su disposición a participar en el aprendizaje activo y crea normas positivas en el aula. Destinar un rato, que puede variar entre cinco minutos y dos horas (según la duración total de su clase), será un tiempo bien aprovechado. Reiterar estas actividades de tanto en tanto durante todo el curso también contribuye a renovar la creación de equipos, a refinar la evaluación y a fomentar el interés por la materia.

En este capítulo examinaremos veintitrés estrategias para cumplir estos tres objetivos. Al elegir las estrategias de apertura, recordar las siguientes consideraciones.

1. **Nivel de amenaza.** ¿Los alumnos están abiertos a las nuevas ideas y actividades o son vacilantes y ofrecerán resistencia desde un principio? Empezar con una estrategia que ponga al descubierto la falta de conocimientos o aptitudes de los alumnos puede ser riesgoso: es posible que no estén listos para revelar sus limitaciones. Por el contrario, una estrategia que pida a los participantes sus comentarios sobre temas familiares facilita el compromiso de la gente con la clase.
2. **Adaptación a las normas de los alumnos.** En un principio, una clase de adolescentes o de adultos puede mostrarse más reticente para aceptar un juego que los niños de diez años. Las alumnas pueden estar más cómodas que los varones en un ejercicio que requiere expresar los sentimientos. Al escoger una actividad de apertura, se establece el escenario para toda la clase; por lo tanto, hay que considerar cuál es la audiencia y planificar en forma apropiada.
3. **Relación con la materia.** A menos que el docente esté interesado en un simple intercambio de nombres, las estrategias que ofrecemos a continuación son una excelente oportunidad para que los alumnos empiecen a aprender el material del curso. El docente debe modificar estos métodos rompehielos para que reflejen el material que planea enseñar en su curso. Cuanto mayor sea la relación del ejercicio con la materia, más fácil resultará la transición a las actividades posteriores.

Estas consideraciones tienen importancia para cada aspecto del curso de instrucción, aunque son especialmente provechosas en las etapas iniciales. Un buen comienzo monta el escenario para una buena clase. Del mismo modo, un inicio que resulte amenazante, tonto o desconectado del resto del curso puede crear un ambiente incómodo que sea difícil de superar.

ESTRATEGIAS PARA CREAR EQUIPOS

El primer conjunto de estrategias permite que los alumnos se conozcan o genera un espíritu de equipo en un grupo que ya se conoce. Estas estrategias también promueven un ambiente de aprendizaje activo haciendo que los estudiantes se muevan por el aula, compartan sus opiniones y sentimientos francamente, y logren algo de lo cual pueden sentirse orgullosos. Muchas de ellas son bien conocidas en la profesión docente. Otras son creaciones originales. Todas contribuyen a que los alumnos sean activos desde el principio.

Cuando se utilicen las estrategias para crear equipos, es importante relacionarlas con la materia de su clase. Además, sería interesante experimentar con tácticas que sean nuevas, tanto para el docente como para sus alumnos. En nuestros días, los estudiantes están tan habituados a ciertos métodos populares para romper el hielo, cuyo efecto puede ser el opuesto al deseado. Las que aquí presentamos son actividades refrescantes y diferentes.

1

CAMBIAR DE PUESTOS

Resumen

Esta estrategia permite a los alumnos conocerse, intercambiar opiniones y considerar nuevas ideas, valores o soluciones a los problemas. Es una excelente manera de promover la franqueza o un activo intercambio de opiniones.

Procedimiento

1. Distribuir una o más tarjetas en blanco entre los alumnos. (Decidir si la actividad funcionará mejor con una contribución de los estudiantes o con varias.)
2. Pedirles que escriban una de las siguientes propuestas en sus tarjetas.
   a. Un **valor** que defiendan.
   b. Una **experiencia** que hayan tenido recientemente.
   c. Una **idea** creativa o solución a un problema planteado por el docente.
   d. Una **pregunta** que tengan sobre la materia de la clase.
   e. Una **opinión** sobre un tema designado por el docente.
   f. Un **hecho** sobre ellos mismos o sobre la materia de la clase.
3. Pedir a los alumnos que se adhieran la tarjeta a la ropa y que circulen por el aula leyendo las respuestas de los demás.
4. Indicar a los alumnos que negocien un intercambio de tarjetas unos con otro. La transacción debe basarse en el deseo de poseer un valor, una experiencia, una idea, una pregunta, una opinión o un hecho durante un lapso breve. Fijar la regla de que todos los intercambios deben ser en ambos sentidos. Estimular a los alumnos a realizar tantos trueques como deseen.
5. Reunir nuevamente a la clase y pedir a los alumnos que cuenten los intercambios que han hecho y por qué. (Por ejemplo: "Entregué mi tarjeta a cambio de la de Susana, que decía que había viajado a Europa Oriental. Me gustaría mucho viajar allí porque mis ancestros provienen de Hungría y Ucrania".)

Variaciones

1. Pedir a los alumnos que, en lugar de intercambiar tarjetas, formen subgrupos y debatan sobre el contenido de sus notas.
2. Pedir a los alumnos que exhiban sus tarjetas (en un pizarrón, un cuadro, etc.) y que discutan las similitudes y diferencias.

2

¿QUIÉNES ESTÁN EN LA CLASE?

Resumen

Este rompehielos popular es como una cacería que puede planificarse de distintas maneras para clases con cualquier cantidad de alumnos. Fomenta la creación de equipos y genera un movimiento físico de la gente desde el inicio de la clase.

Procedimiento

1. Escribir de seis a diez afirmaciones descriptivas para completar la frase: **Encuentra a alguien que...** Incluir afirmaciones que identifiquen la información personal y/o el contenido de la clase. Utilizar algunos de estos comienzos.

Encuentra a alguien que...

disfrute con ______

sepa lo que es un ______

piense que ______

sea bueno para ______

ya haya ______

se sienta motivado por ______

crea que ______

recientemente haya leído un libro sobre ______

tenga experiencia con ______

sienta aversión por ______

haya estudiado sobre ______

tenga una gran idea para ______

posea un ______

quiera o no quiera ______

2. Repartir las afirmaciones entre los alumnos y dar las siguientes instrucciones. Esta actividad es como una cacería del tesoro, salvo que se buscan personas en lugar de objetos. *Cuando diga "ya", circulen por el aula buscando personas que coincidan con estas afirmaciones. Cada persona sólo puede servir para una afirmación, aunque coincida con varias. Cuando hayan encontrado un juego, escriban el nombre de pila de la persona.*
3. Cuando la mayoría de los alumnos haya terminado, interrumpir la cacería y reunir a la clase.
4. Si se cree conveniente, ofrecer un premio simbólico a la persona que haya finalizado primero, pero lo más importante es interrogar a la clase sobre cada ítem. Promover discusiones breves sobre alguno de los temas para estimular el interés por la materia.

Variaciones

1. Evitar las competencias otorgando el tiempo suficiente como para que todos completen la cacería (dentro de lo posible).
2. Pedir a los alumnos que averigüen cuántas combinaciones pueden realizar con cada uno de sus compañeros.

3

CURRÍCULUM GRUPAL

Resumen

En general, los *currícula vitae* describen los logros de un individuo. Un currículum grupal suele ser una manera divertida de lograr que los alumnos se conozcan entre sí o que trabajen en equipo cuando los miembros del grupo ya se conocen. Esta actividad puede ser especialmente efectiva si el currículum se orienta hacia la materia que usted está dictando.

Procedimiento

1. Dividir a los alumnos en grupos de tres a seis miembros.
2. Decirles que constituyen una increíble colección de talentos y experiencias.
3. Sugerir que una manera de identificar los recursos de la clase es a través de un currículum grupal. (Se puede proponer un empleo o contrato imaginario al cual aspira la clase.)
4. Distribuir papeles y marcadores para que los grupos preparen sus currículos. Ésta deberían incluir cualquier información que venda al grupo como conjunto. Entre los datos pueden contarse los siguientes.

   - Antecedentes educativos; escuelas a las que se asistió.
   - Conocimientos sobre el contenido de la clase.
   - Experiencia laboral.
   - Cargos ocupados.
   - Habilidades.
   - Pasatiempos, talentos, viajes, familia.
   - Logros.

5. Invitar a cada grupo a presentar su currículum. Celebrar los recursos totales contenidos en el grupo completo. El siguiente es un currículum que podría ser elaborado por un equipo en una clase de redacción comercial.

Nosotros, los redactores
(Tomás, Patricia, Carla, Elías)

OBJETIVO

Lograr experiencia en la creación de documentos profesionales y en capacidades de edición.

CALIFICACIONES

- 8 años en el mercado laboral.
- 4 años de educación universitaria.
- Conocimientos sobre:
  concordancia entre sujeto y verbo;
  verbos activos y pasivos;
  participios;
  uso de la coma;
  uso de mayúsculas;
  errores ortográficos más comunes.
- Dos computadoras personales.
- Conocimiento de *Word Perfect* y *Microsoft Word.*
- Pasatiempos que incluyen cocinar, tomar sol, bailar y salir de compras.

Variaciones

1. Para facilitar la actividad, distribuir un currículum preparado que especifique la información que debe reunirse.
2. En lugar de pedir a los alumnos que completen un currículum, indicarles que se entrevisten unos a otros a partir de las categorías proporcionadas por usted.

4

PREDICCIONES

Resumen

Este método contribuye a que los alumnos se conozcan entre sí y es un experimento interesante sobre las primeras impresiones.

Procedimiento

1. Formar subgrupos de tres o cuatro alumnos (que se conozcan lo menos posible entre ellos).
2. Decir a los alumnos que la tarea es adivinar cómo respondería cada persona de su grupo a ciertas preguntas ya preparadas. Aquí ofrecemos algunos ejemplos.

   a. ¿Qué clase de música prefieres?
   b. ¿Cuáles son algunas de tus actividades favoritas en tu tiempo libre?
   c. ¿Cuántas horas por noche sueles dormir?
   d. ¿Cuántos hermanos tienes y dónde estás ubicado tú en el orden de edades?
   e. ¿Dónde has crecido?
   f. ¿Cómo eras de niño?
   g. ¿Tus padres son estrictos o indulgentes?
   h. ¿Qué empleos has tenido?

3. Hacer que los subgrupos empiecen por elegir a una persona como primer "sujeto". Instarlos a ser lo más específicos posible en sus predicciones sobre esa persona, deben ser audaces en sus conjeturas. A medida que hablen, pedir al "sujeto" que no dé ningún indicio sobre la exactitud de las predicciones. Cuando todos hayan terminado, el "sujeto" podrá revelar la respuesta correcta a cada pregunta sobre él.
4. Rotar a los "sujetos" de modo que todos ocupen ese puesto por turno.

Variaciones

1. Crear preguntas para que los estudiantes adivinen las opiniones y creencias de los demás (en lugar de hechos concretos). Por ejemplo, preguntar: "¿Cuál es la cualidad más importante que debe tener un amigo?"
2. En lugar de las predicciones, invitar a los estudiantes a responder las preguntas de inmediato, uno por uno entonces preguntar a los miembros de un subgrupo cuáles son las respuestas que más los sorprendieron (sobre la base de sus primeras impresiones).

5

COMERCIAL DE TV

Resumen

Ésta es una excelente manera de empezar con estudiantes que ya se conocen. Contribuye a crear un espíritu de equipo rápidamente.

Procedimiento

1. Dividir a los alumnos en equipos de no más de seis integrantes.
2. Pedir a los equipos que creen un comercial de treinta segundos para televisión, publicitando el tema de la clase. Por ejemplo, pueden subrayar el valor que tiene para ellos (o para el mundo), mencionar personas famosas asociadas con él, etc.
3. El comercial debe tener un slogan (por ejemplo: "Una vida mejor mediante la química") e imágenes (como productos químicos conocidos).
4. Explicar que es suficiente con el concepto general y un resumen del comercial. Pero si un equipo desea actuarlo, también puede hacerlo.
5. Antes de que cada equipo comience a planificar su comercial, analizar las características de algunas publicidades conocidas para estimular la creatividad (por ejemplo, la utilización de una personalidad famosa, del humor, de las comparaciones con la competencia o del *sex appeal*).
6. Pedir a cada equipo que presente sus ideas. Elogiar la creatividad de todos.

Variaciones

1. Pedir a los equipos que creen anuncios gráficos en lugar de comerciales para T.V. O, de ser posible, sugerirles que produzcan verdaderas publicidades en video.
2. Invitar a los equipos a publicitar sus talentos o su escuela en lugar de hacerlo con la materia de la clase.

6

LOS COMPAÑEROS

Resumen

Esta actividad introduce el movimiento físico desde un principio y permite que los estudiantes se conozcan. Es muy ágil y divertida.

Procedimiento

1. Preparar una lista con las categorías apropiadas para la clase en una actividad donde los alumnos lleguen a conocerse.
- Mes del cumpleaños.
- Personas a quienes les gusta/no les gusta (identifique preferencias como poesía, dramatizaciones, ciencia o computadoras).
- Algo favorito (identifique cualquier ítem, como un libro, una canción o un restaurante de comidas rápidas).
- La mano con que se escribe.
- El color de los zapatos.
- Acuerdo o discrepancia con cualquier opinión sobre un tema de actualidad (por ejemplo: "El seguro de salud debería ser accesible a todos").

También se pueden utilizar categorías que se relacionen directamente con la materia que está dictando, por ejemplo:
- autor favorito;
- personas que concuerdan/discrepan con eso (identificar un tema relacionado con la materia);
- personas que saben/no saben quién o qué es (identificar una persona o un concepto relacionado con la materia).

2. Despejar el aula de modo que los alumnos puedan desplazarse con libertad.
3. Enunciar una categoría. Indicar a los alumnos que, lo más rápido posible, ubiquen a todas las personas a quienes asocian con esa categoría. Por ejemplo, las personas diestras y zurdas se dividirán en dos grupos, o los que concuerdan con una afirmación se separarán de aquellos que discrepan. Si la categoría contiene más de dos alternativas (por ejemplo, mes del cumpleaños), pedir a los alumnos que se congreguen con los nacidos el mismo mes que ellos, con lo cual se formarán varios grupos.
4. Cuando los alumnos hayan formado las agrupaciones apropiadas, pedir que estrechen las manos de "sus compañeros". Invitar a todos a observar aproximadamente cuántas personas hay en los distintos grupos.

5. De inmediato, pasar a la siguiente categoría. Pedir a los estudiantes que se dispersen mientras usted anuncia las nuevas categorías.
6. Reunir a toda la clase. Analizar la diversidad de los alumnos revelada por el ejercicio.

Variaciones

1. Pedir a los alumnos que ubiquen a alguien que sea distinto de ellos, en lugar de buscar a sus pares. Por ejemplo, pedir a los estudiantes que localicen a alguien con un color de ojos distinto del suyo. (Cuando la cantidad de estudiantes de las diferentes categorías no sea pareja, permita que personas de un grupo se reúnan con miembros de otro.)
2. Invitar a los alumnos a sugerir categorías.

7

CONOCERSE EN PROFUNDIDAD

Resumen

En general, las actividades para relacionarse son oportunidades que permiten familiarizarse con los demás en forma limitada. Una alternativa es planificar una experiencia a fondo donde las parejas de estudiantes puedan conocerse en profundidad.

Procedimiento

1. Formar parejas de alumnos de acuerdo con algún criterio a elección, por ejemplo:
   - dos alumnos que nunca antes se hayan visto;
   - dos alumnos que nunca antes hayan trabajado juntos;
   - dos alumnos que provengan de áreas de estudio diferentes;
   - dos estudiantes que tengan distintos niveles de conocimiento o experiencia.
2. Pedir a las parejas que dediquen entre treinta y sesenta minutos a conocerse mutuamente. Sugerir que salgan a caminar, beban un café o un refresco o, si es posible, que se visiten en sus casas.
3. Suministrar algunas preguntas que los alumnos puedan usar para entrevistarse mutuamente.
4. Cuando esté reunida toda la clase, distribuir tareas que permitan a las parejas empezar a aprender la materia de la clase. (Ver "Diez tareas para asignar a compañeros de aprendizaje", pág. 32).
5. Considerar la posibilidad de que las parejas se conviertan en sociedades de aprendizaje a largo plazo.

Variaciones

1. De ser posible, formar tríos o cuartetos en lugar de parejas.
2. Hacer que los estudiantes presenten a sus compañeros ante toda la clase.

8

EL REFUGIO DEL EQUIPO

Resumen

Con frecuencia, el aprendizaje activo se realza con la creación de equipos a largo plazo que pueden estudiar, realizar proyectos y embarcarse en otras actividades cooperativas. Si esto figura en los planes, conviene realizar algunas actividades de creación de equipos para lograr un buen comienzo. Aunque existen muchas actividades de este tipo que pueden considerarse, ésta es una de las favoritas.

Procedimiento

1. Proporcionar una pila de fichas o tarjetas a cada equipo (lo mejor es que en cada pila haya fichas de distintos tamaños).
2. Pedir a cada grupo que sea lo más efectivo posible en la construcción del modelo tridimensional de un "refugio para el equipo", sólo con las tarjetas. Está permitido plegarlas y cortarlas, pero no puede utilizarse ningún otro recurso para la construcción. Conviene que se planifique el refugio antes de empezar a erigirlo. Proporcionar marcadores para que los grupos puedan decorar el refugio como les parezca.
3. Destinar al menos 15 minutos para la construcción. No apresurar ni presionar a los equipos. Es importante que la experiencia sea buena para todos.
4. Cuando estén terminadas las construcciones, invitar a la clase a una excursión por los refugios. Visitar cada uno y pedir a los miembros de los equipos que exhiban su trabajo, explicando los rincones de su albergue. Elogiar los logros de cada grupo. **No hacer ni estimular comparaciones competitivas entre las construcciones.**

Variaciones

1. Pedir a los grupos que construyan un monumento en lugar de un refugio. Alentarlos para que erijan un monumento fuerte, grande y estéticamente agradable.
2. Reunir a los equipos y pedirles que reflexionen sobre la experiencia respondiendo a esta pregunta: *¿Qué acciones útiles y no tan útiles realizamos como equipo y en forma individual mientras trabajábamos juntos?*

9

RECONEXIÓN

Resumen

En cualquier clase que se reúne después de un tiempo, suele ser conveniente dedicar unos minutos a reconectarse con los alumnos. Esta actividad considera algunos métodos para hacerlo.

Procedimiento

1. Dar la bienvenida a los alumnos. Explicar que sería valioso dedicar unos minutos a reconectarse, antes de proceder con la clase del día.
2. Formular una o más de las siguientes preguntas.
   - ¿Qué recuerdas de nuestra última clase? ¿Qué se destacó para ti?
   - ¿Has leído/pensado/hecho algo que haya sido estimulado por nuestra última clase?
   - ¿Qué experiencias interesantes has tenido en este tiempo?
   - ¿Qué tienes en mente ahora mismo (por ejemplo, una preocupación) que pueda interferir con tu capacidad para prestar atención a la clase de hoy?
   - ¿Cómo te sientes hoy? (Puede ser divertido usar una metáfora, como por ejemplo "Me siento como un limón exprimido".)
   - (Crear una pregunta propia)
3. Obtener respuestas usando uno de varios formatos, como el de subgrupos o dirigirse al siguiente orador. (Ver "Diez métodos para obtener participación en cualquier momento" en la pág. 30)
4. Hacer una transición suave para introducirse en el tema de la clase.

Variaciones

1. En lugar de lo anterior, realizar un repaso de la última clase.
2. Presentar dos preguntas, informaciones o conceptos brindados en la clase anterior. Pedir los alumnos que voten cuál prefieren repasar (con el docente). Hacer una reseña de la pregunta, información o concepto elegido.

10

EL VENDAVAL

Resumen

Éste es un método para romper el hielo rápidamente, en el que los alumnos se desplazan por el aula y se divierten. Es muy útil para crear equipos y permite que los estudiantes se conozcan unos a otros.

Procedimiento

1. Acomodar un círculo de sillas. Pedir a los alumnos que tomen asiento. Debe haber exactamente una silla por persona.
2. Indicar a los alumnos que, si están de acuerdo con la siguiente afirmación, se levanten y vayan a otra silla.
3. Ubicarse en el centro del círculo y decir: "Me llamo_______________ y EL VENDAVAL SOPLA para todos..." Elegir un final que se aplique a casi todos los de la clase, como "a quienes les gusta el helado de chocolate".
4. En este momento, todos aquellos a quienes les gusta el helado de chocolate se levantan y corren a otra silla vacía. Mientras los alumnos se desplazan, ocupar uno de los asientos. De esa forma, alguien no encontrará una silla vacía y tendrá que reemplazar al docente en el centro.
5. La nueva persona en el centro debe pronunciar la misma oración incompleta: "Me llamo_______________ y EL VENDAVAL SOPLA para todos...", con un nuevo final. El juego puede ser divertido (por ejemplo, "los que duermen con la luz encendida") o serio (por ejemplo, "a quienes les preocupa la deuda externa").
6. Jugar tantas veces como parezca apropiado.

Variaciones

1. Proporcionar una amplia lista de finales que puedan ser usados por los alumnos. Incluir material relacionado con la materia de la clase (por ejemplo, "los que prefieren una Macintosh a una PC) o con el trabajo o la vida personal de los estudiantes ("los que experimentan estrés ante un examen").
2. En lugar de que el centro esté ocupado por una persona, colocar parejas de alumnos e invitarlos a elegir juntos un final apropiado para la oración.

11

ESTABLECER REGLAS DE COMPORTAMIENTO PARA LA CLASE

Resumen

Éste es un método de votación que permite a los alumnos establecer sus propias reglas de conducta. Cuando los estudiantes participan de este proceso en equipo, es más probable que sigan las normas establecidas.

Procedimiento

1. Conseguir una pequeña cantidad de voluntarios (en relación con el tamaño de la clase) para que actúen como entrevistadores.
2. Durante un período de diez a quince minutos, hacerlos circular por el aula estableciendo contacto con una muestra de personas tan grande como el tiempo lo permita. Pedirles que formulen la siguiente pregunta a los alumnos: "¿Qué conductas te parecerían útiles o perjudiciales entre los estudiantes de esta clase?". (Proporcione algunos ejemplos para orientar las respuestas.)
3. Al final del período designado, pedir a los entrevistadores que informen los resultados obtenidos a la clase. (Si lo desea, puede escribirlos en un cuadro o en el pizarrón.)
4. Por lo general, basta con escuchar las expresiones de los alumnos para establecer las pautas de conducta deseadas por el grupo. No obstante, también es posible analizar las respuestas, buscar superposiciones y luego armar la lista final.

Variaciones

1. Proporcionar una lista con diversas reglas de comportamiento. Pedir a los alumnos que escojan tres de la lista. Los siguientes ítem pueden resultar adecuados.
   - Respetar el carácter confidencial.
   - La participación de todos al trabajar en pequeños grupos o equipos.
   - Observar el horario de inicio de la clase.
   - Llegar a conocer a los demás con sus diferencias.
   - Dejar que los otros terminen lo que están diciendo sin interrumpirlos.
   - No tratar a nadie con desdén.
   - Hablar por uno mismo.
   - Ser breve y no irse por las ramas al hablar.
   - Estar preparados para la clase.

- No sentarse en el mismo lugar en todas las clases.
- Estar de acuerdo con la posibilidad de discrepar.
- Brindar a todos la posibilidad de hablar.
- Analizar las ideas de los otros antes de criticarlas.

2. Con toda la clase, realizar una sesión donde todos propongan ideas para las reglas de comportamiento. Utilizar, entonces, un procedimiento de "multivotación" para arribar a una lista final. Éste es un método que permite reducir una lista de ítem a la mitad. Cada estudiante vota todos los ítem que desee; la mitad con la mayor cantidad de votos permanece en la lista. (El procedimiento puede repetirse todas las veces que se desee; en cada ocasión la lista se reduce a la mitad.)

ESTRATEGIAS DE EVALUACIÓN INMEDIATA

Las siguientes estrategias pueden utilizarse solas o conjuntamente con las actividades de creación de equipos. Están diseñadas para ayudar al docente a conocer mejor a su clase, al mismo tiempo que estimulan la participación de los alumnos desde el comienzo. Algunas de ellas permiten evaluar cuestiones específicas de los estudiantes, mientras que otras son lo bastante versátiles como para ofrecer un panorama general. Las estrategias de evaluación inmediata son especialmente útiles cuando, antes de la primera clase, el docente no ha tenido ocasión de conocer las características de sus alumnos. También pueden usarse para corroborar información reunida con anterioridad.

12

EXAMEN DE EVALUACIÓN

Resumen

Ésta es una manera interesante de evaluar la clase en el acto y, al mismo tiempo, lograr la participación de los alumnos desde el principio, instándolos a conocerse y a trabajar en cooperación.

Procedimiento

1. Pensar tres o cuatro preguntas para conocer a sus alumnos. Puede incluir algunas sobre los siguientes temas.
   - Conocimientos sobre la materia.
   - Actitudes sobre la materia.
   - Experiencias relacionadas con la materia.
   - Habilidades previamente obtenidas.
   - Antecedentes.
   - Necesidades o expectativas que llevan a la clase.

   Redactar las preguntas de modo de obtener respuestas concretas. Evitar las preguntas de final abierto. Por ejemplo "¿Cuántas de las siguientes_______________ conocen?", en lugar de "¿Qué saben sobre_______________?"
2. Dividir a los alumnos en tríos o cuartetos (según el número de preguntas que tenga). Entregar una pregunta a cada alumno. Pedirle que entreviste a sus compañeros de grupo para obtener (y registrar) las respuestas a su pregunta.
3. Formar subgrupos con todos los alumnos que hayan recibido la misma pregunta. Por ejemplo, si tiene dieciocho estudiantes distribuidos en tríos, seis de ellos habrán recibido la misma pregunta.
4. Pedir a cada subgrupo que junte sus datos y los resuma. Entonces, indicar a cada equipo que informe a toda la clase lo que ha averiguado sobre los demás.

Variaciones

1. Invitar a los estudiantes a crear sus propias preguntas.
2. Utilizando las mismas preguntas, formar parejas de estudiantes y pedirles que se entrevisten mutuamente. Después, el docente interroga a toda la clase para obtener los resultados. (Esta variación resulta apropiada cuando hay gran cantidad de alumnos.)

13

PREGUNTAS DE LOS ALUMNOS

Resumen

Éste es un método cordial para averiguar las necesidades y expectativas de los alumnos. Utiliza una técnica que incita la participación en forma escrita en lugar de oral.

Procedimiento

1. Entregar una ficha a cada alumno.
2. Pedir a los alumnos que escriban cualquier pregunta que tengan sobre la materia o la naturaleza de la clase (sin poner su nombre). Por ejemplo, alguien podría preguntar: "¿En qué se diferencia Matemática I de Matemática II?" o "¿Habrá que presentar un trabajo al final del curso?".
3. Hacer circular las tarjetas en la dirección de las agujas del reloj. A medida que las reciben, los alumnos deben leerlas y hacer una marca si la pregunta también les interesa.
4. Cuando un alumno recibe nuevamente su ficha, cada persona habrá visto todas las "preguntas" del grupo. Entonces, identificar la pregunta que más votos (marcas) haya recibido. Responda a cada una: (a) con una respuesta breve pero inmediata; (b) postergándola para un momento más apropiado en el curso; (c) indicando que el curso no estará en condiciones de abordar la pregunta (de ser posible, prometa brindar una respuesta personal).
5. Invitar a algunos de los alumnos a compartir sus preguntas, aunque no hayan recibido la mayoría de los votos.
6. Guardar las tarjetas. Tal vez contengan preguntas que se deseen responder en una clase futura.

Variaciones

1. Si la clase es demasiado grande como para hacer circular las fichas por todo el grupo, dividirla en subgrupos y seguir las mismas instrucciones. O, simplemente, recoger las tarjetas sin hacerlas circular, y responder a una muestra de ellas.
2. En lugar de formular preguntas en las fichas, pedir a los alumnos que escriban sus deseos y/o preocupaciones sobre la clase; los temas que quisieran abordar; o las normas de comportamiento que quisieran que se observase en la clase.

14

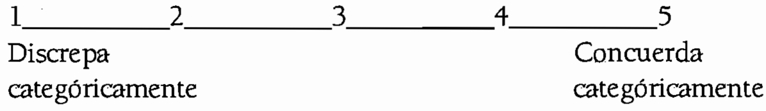
EVALUACIÓN INMEDIATA

Resumen

Ésta es una estrategia divertida y cordial para llegar a conocer a los alumnos. Se puede utilizar para evaluar "al instante" los antecedentes, experiencias, actitudes, expectativas y preocupaciones de los estudiantes.

Procedimiento

1. Crear una colección de tarjetas "de respuesta" para cada estudiante. Estas fichas pueden contener las letras A, B o C para preguntas *multiple-choice*, V o F para preguntas que se responden verdadero/falso, o índices numéricos como 1-5. (Si lleva demasiado tiempo preparar las tarjetas por anticipado, pedir a los alumnos que lo hagan en clase.)
2. Elaborar una serie de afirmaciones que puedan ser respondidas con una de las fichas. Aquí hay un ejemplo para cada tipo de tarjeta mencionada.
   - Asisto a este curso porque...
     a. me lo exigen.
     b. tengo gran interés en el tema.
     c. se supone que es fácil.
   - Me preocupa que este curso me resulte difícil. *¿Verdadero o Falso?*
   - Creo que este curso me resultará útil en el futuro.



   Se pueden idear afirmaciones similares sobre los conocimientos, actitudes y experiencias de sus alumnos.
3. Leer la primera afirmación y pedir a los alumnos que respondan levantando la tarjeta elegida.
4. Evaluar rápidamente la respuesta de la audiencia. Invitar a algunos alumnos a compartir las razones que los llevaron a decidir.
5. Continuar con las afirmaciones restantes.

Variaciones

1. En lugar de usar tarjetas, pedir a los alumnos que se pongan de pie cuando se anuncie su respuesta elegida.
2. En lugar de levantar las manos de manera convencional, se puede añadir interés pidiendo a los alumnos que, cuando concuerden categóricamente con una respuesta, levanten las dos manos.

15

UNA MUESTRA REPRESENTATIVA

Resumen

Hay veces en que una clase es muy grande y resulta imposible tener una rápida idea de quiénes son sus integrantes. Este procedimiento permite trabajar con una muestra representativa de alumnos, entrevistándolos en público para llegar a conocerlos.

Procedimiento

1. Explicar que sería interesante llegar a conocer a todos los integrantes de la clase, pero que la tarea consumiría demasiado tiempo.
2. Agregar que una manera más rápida de hacerlo sería creando una pequeña muestra de estudiantes que representen la diversidad de la clase.
3. Mencionar algunas características diversas de los alumnos. Pedir un primer voluntario para la "muestra representativa de la clase". Cuando esa persona levante la mano, hacerle algunas preguntas para averiguar sus expectativas, habilidades, experiencias, antecedentes, opiniones, etc.
4. Tras escuchar las respuestas del primer voluntario, pedir un segundo que se diferencie del anterior en algunos sentidos.
5. Continuar con nuevos voluntarios (la cantidad es decisión del docente) que sean diferentes de los que han intervenido previamente.

Variaciones

1. Acomodar una mesa y sillas para formar un panel de discusión. Invitar a cada miembro de la muestra a unirse al panel después de su intervención. Cuando el grupo esté completo, interrogar al panel como conjunto sobre sus expectativas, habilidades, experiencias laborales, antecedentes, opiniones, etc. La audiencia puede formular sus propias preguntas.
2. Invitar a otros estudiantes a reunirse con el docente fuera de la clase de modo de llegar a conocerse. De ser posible, variar los integrantes de estas reuniones de modo de llegar a conocerlos a todos.

16

INQUIETUDES DE LA CLASE

Resumen

Los estudiantes suelen tener algunas inquietudes respecto de la clase a que asisten por primera vez, en especial si utiliza aprendizaje activo. Esta actividad permite que las preocupaciones sean expresadas y discutidas abiertamente, de una manera que no presenta peligros para nadie.

Procedimiento

1. Explicar a los alumnos que quizás tengan algunas inquietudes sobre la clase. Entre ellas, podrían incluir algunas de las siguientes.
   - Cuán difícil o largo puede ser el trabajo.
   - Cómo participar con libertad y comodidad.
   - Cómo funcionarán los alumnos en pequeños grupos de estudio.
   - Cuán disponible estará el docente.
   - Acceso al material de lectura.
   - El programa de horarios de la clase.
2. Enumerar estas áreas de inquietud en un pizarróm o cuadro. Obtener más de los miembros de la clase.
3. Utilizar cualquier procedimiento de votación para que los alumnos elijan las tres o cuatro inquietudes principales.
4. Dividir la clase en tres o cuatro subgrupos. Invitar a cada equipo a desarrollar alguna de las inquietudes. Pedir que sean específicos al respecto.
5. Pedir a cada grupo que resuma su discusión para toda la clase. Obtener reacciones.

Variaciones

1. Pedir a los grupos que piensen en algunas soluciones que ellos o el docente puedan aplicar para mitigar la preocupación que les ha sido asignada.
2. En lugar de finalizar la actividad con un informe grupal, crear un panel o una discusión de pecera (ver "Diez métodos para obtener participación en cualquier momento", pág. 30)

ESTRATEGIAS DE PARTICIPACIÓN INMEDIATA

Otra manera más de lograr que los alumnos sean activos desde el principio es usar las siguientes estrategias. Ellas están diseñadas para que los estudiantes se zambullan de inmediato en la materia, de manera de despertar su interés y su curiosidad, estimulando su pensamiento. Los alumnos nada pueden hacer si su cerebro –o, si lo prefiere, su "computadora"– está apagado. Muchos docentes cometen el error de empezar a enseñar demasiado pronto, antes de que los estudiantes estén mentalmente listos. El uso de cualquiera de estas estrategias corregirá esa tendencia.

17

COMPARTIR LOS CONOCIMIENTOS EN FORMA ACTIVA

Resumen

Ésta es una excelente manera de que los estudiantes se sientan inmediatamente atraídos hacia la materia del curso. También puede ser utilizada para evaluar el nivel de conocimiento de los alumnos, al mismo tiempo que trabaja en la formación de equipos. Funciona con cualquier clase y con cualquier materia.

Procedimiento

1. Proporcionar una lista de preguntas concernientes a la materia del curso. Puede incluir algunas de las siguientes categorías o todas ellas.
   - Definición de palabras (por ejemplo, "¿Qué significa 'ambivalente'?").
   - Preguntas *multiple-choice* en relación con hechos o conceptos (por ejemplo, "Un test psicológico es válido si (a) evalúa un atributo de manera consistente a lo largo del tiempo y (b) evalúa lo que pretende evaluar").
   - Identificación de personas (por ejemplo, "¿Quién es A. Pinochet?").
   - Preguntas referidas a medidas que uno podría tomar en ciertas situaciones (por ejemplo, "¿Cómo acceder a un crédito bancario?").
   - Oraciones incompletas (por ejemplo, "Un________________ identifica las categorías o tareas básicas que pueden realizarse con un programa de computadora").

   Por ejemplo, un profesor de historia podría iniciar un curso sobre el siglo veinte distribuyendo el siguiente cuestionario.

   a. ¿Qué pasó en los siguientes años: 1918, 1929, 1945, 1963, 1984?

   b. Identifica a los siguientes personajes.
   - *Mussolini.*
   - *Chamberlain.*
   - *Trotsky.*
   - *Mao.*
   - *McCarthy .*

   c. En tu opinión, ¿cuál fue el evento más importante del siglo XX?
2. Pedir a los alumnos que respondan las preguntas lo mejor que puedan.
3. Pedirles que circulen por el aula buscando compañeros que hayan contestado las preguntas que ellos no pudieron completar. Estimular a los alumnos a ayudarse entre ellos.

4. Reunir a toda la clase y repasar las respuestas. Proporcionar los datos que falten. Utilizar la información como medio para introducir temas importantes en la clase.

Variaciones

1. Entregar una ficha a cada alumno. Pedirles que escriban una información que conozcan, relacionada con la materia. Invitarlos a circular por el aula, compartiendo lo que escribieron en sus tarjetas. Alentarlos a anotar la nueva información que obtuvieron de sus compañeros. Con el grupo completo, repasar la información reunida.
2. Utilizar preguntas que obtengan opiniones y no hechos, o combinar ambos tipos de preguntas.

18

INTERCAMBIO DE TRÍOS ROTATIVOS

Resumen

Éste es un método que permite que los estudiantes analicen los temas en profundidad con algunos de sus compañeros. Los intercambios pueden ser orientados fácilmente hacia la materia de cualquier clase.

Procedimiento

1. Elaborar una variedad de preguntas que permitan a los estudiantes iniciar discusiones sobre el contenido del curso. Utilizar preguntas cuyas respuestas no puedan resumirse en verdadero o falso.
   Por ejemplo, un profesor de literatura inglesa podría preguntar:
   • *¿Qué te agrada de las obras de Shakespeare? ¿Qué no te gusta?*
   • *¿Por qué Shakespeare es considerado uno de los dramaturgos más importantes de todos los tiempos?*
   • *Escoge cualquier dramaturgo del siglo XIX o del siglo XX. ¿Cómo comparas la obra de esta persona con la de Shakespeare?*
2. Dividir a los estudiantes en tríos. Disponer la clase de modo que cada uno pueda ver con claridad al trío que se encuentra a su derecha y a su izquierda. La configuración general de los grupos será un círculo o un cuadrado.
3. Entregar a cada trío una pregunta inicial (la misma para todos los grupos) que genere una discusión. Para empezar, elegir una que no sea demasiado difícil. Sugerir que cada persona del trío responda a la pregunta por turno.
4. Después de un período apropiado de debate, pedir a los grupos que asignen 0, 1 o 2 a cada uno de sus miembros. Indicar a los alumnos con el número 1 que roten hacia el grupo siguiente en la dirección de las agujas del reloj. Hacer que los número 2 se trasladen dos tríos en la misma dirección. Pedir a los que tienen el 0 que permanezcan sentados, ya que ellos son miembros permanentes del trío. Indicarles que levanten la mano de modo que los alumnos en movimiento puedan encontrarlos. El resultado será la formación de tríos completamente nuevos.
5. Empezar un nuevo intercambio con otra pregunta. Incrementar la dificultad con cada ronda.
6. Los trios se pueden rotar tantas veces como se desee y lo permita el tiempo. Utilizar cada vez, el mismo proceso de rotación. Por ejemplo, en tres rondas, cada estudiante llegará a conocer profundamente a otros seis compañeros.

Variaciones

1. Tras cada ronda de preguntas, interrogar rápidamente a todo el grupo sobre sus respuestas antes de rotar y formar nuevos tríos.
2. Utilizar parejas o cuartetos en lugar de tríos.

19

VE A TU PUESTO

Resumen

Éste es un método muy conocido para incorporar el movimiento físico al inicio de la clase. La estrategia es lo bastante flexible como para adaptarse a una variedad de actividades destinadas a estimular el interés inicial en la materia del curso.

Procedimiento

1. Colocar señales en torno a la clase. Se pueden usar dos símbolos para crear una dicotomía de alternativas o proporcionar más opciones.
2. Estas señales pueden indicar una variedad de preferencias.
   • Temas o habilidades de interés para los alumnos (por ejemplo, procesamiento de textos, bases de datos).
   • Preguntas sobre el contenido del curso (por ejemplo, "¿Cómo funciona un motor turbo?").
   • Distintas soluciones al mismo problema (por ejemplo, pena de muerte contra cadena perpetua).
   • Diferentes valores (por ejemplo, dinero, fama, familia).
   • Distintas características o estilos personales (por ejemplo, auditivo, visual, cinestético).
   • Diferentes autores o personas famosas en determinado campo (por ejemplo, Galileo Galilei, C. Darwin, C. Milstein).
   • Distintas citas, proverbios o versos de un texto (por ejemplo, "Honra a tu padre y a tu madre" vs."Cuestiona la autoridad").
3. Pedir a los alumnos que observen las señales y elijan una. Por ejemplo, algunos pueden estar más interesados en el procesamiento de textos que en las bases de datos. Indicarles que señalen su preferencia acercándose al lugar apropiado de la clase.
4. Cuando estén formados los subgrupos, pedirles que discutan entre ellos por qué se han ubicado junto a esa señal en particular. Hacer que un representante de cada grupo resuma sus razones.

Variaciones

1. Formar parejas de alumnos con distintas preferencias y pedirles que comparen sus puntos de vista o generar un panel de discusión con un representante de cada grupo.
2. Pedir a cada grupo que haga una presentación, cree un aviso o prepare una escena en defensa de su preferencia.

20

ALIGERAR EL AMBIENTE

Resumen

Se puede lograr rápidamente un ambiente de cordialidad e informalidad en la clase invitando a los alumnos a utilizar su humor creativo con la materia en cuestión. Esta estrategia permite lograr eso y, al mismo tiempo, hace pensar a los alumnos.

Procedimiento

1. Explicar a los alumnos que sería interesante empezar con un ejercicio divertido antes de ponerse serios con la materia.
2. Dividirlos en subgrupos. Asignarles tareas que los induzcan a tomar con humor cualquier tema o concepto importante de su curso.
3. Éstos son algunos ejemplos.
   - *Gobierno:* describe el gobierno más opresivo o impracticable que puedas imaginarte.
   - *Matemática:* elabora una lista con los métodos más ineficaces para hacer cálculos matemáticos.
   - *Salud:* crea una dieta lo menos nutritiva posible.
   - *Gramática:* escribe una oración con la mayor cantidad posible de errores gramaticales.
   - *Ingeniería:* diseña un puente destinado a caerse.
4. Invitar a los subgrupos a presentar sus "creaciones". Aplaudir los resultados.
5. Preguntar: "¿Qué han aprendido sobre nuestra materia con este ejercicio?"

Variaciones

1. El docente puede bromear con una creación propia sobre la materia.
2. Elaborar un cuestionario *multiple-choice* sobre el tema que se vaya a dictar. Incorporar el humor a las alternativas propuestas para cada ítem. Para cada pregunta, pedir a los alumnos que escojan la pregunta que tiene más probabilidades de ser incorrecta.

21

INTERCAMBIO DE OPINIONES

Resumen

Esta actividad puede utilizarse para estimular la participación inmediata en la materia de la clase. También fomenta la capacidad de escuchar a los demás y de abrirse a los diversos puntos de vista.

Procedimiento

1. Distribuir tarjetas entre los alumnos. Pedirles que escriban allí sus nombres y que las luzcan a la vista.
2. Indicar a los alumnos que formen parejas y que se presenten ante el otro. Luego, pedir a las parejas que intercambien sus respuestas a una pregunta o afirmación provocativa referida a la materia de la clase.
   - Un ejemplo de pregunta: "¿Qué límites deberían fijarse para la inmigración extranjera?".
   - Un ejemplo de afirmación: "La Biblia es un libro divino".
3. Decir "tiempo" e indicar a los alumnos que intercambien las tarjetas del nombre con el otro integrante de la pareja, para luego ir al encuentro de algún compañero. Pedirles que, en lugar de presentarse, compartan el punto de vista de la persona que fue su pareja anterior (y cuyo nombre lleva en la tarjeta).
4. Luego, pedir a los alumnos que vuelvan a intercambiar tarjetas y que busquen a otros con quienes conversar, siempre con la consigna de mantener el punto de vista de la persona cuyo nombre está en la tarjeta.
5. Continuar el proceso hasta que casi todos los estudiantes se hayan encontrado. Entonces, indicarles que recuperen la tarjeta con su propio nombre.

Variaciones

1. Utilizar este proceso de intercambio de nombres como forma de romper el hielo, induciendo a los alumnos a intercambiar información sobre ellos mismos, en lugar de opiniones sobre una pregunta o afirmación provocativa.
2. Eliminar el intercambio de tarjetas con los nombres. En lugar de ello, pedir a los alumnos que conversen con sus nuevos compañeros, siempre escuchando sus opiniones sobre la pregunta o afirmación que fue presentada.

22

¿VERDADERO O FALSO?

Resumen

Esta actividad cooperativa también estimula la participación inmediata en la materia de la clase. Promueve la formación de equipos, la transmisión de conocimientos y el aprendizaje en el acto.

Procedimiento

1. Componer una lista de afirmaciones relacionadas con la materia, la mitad de las cuales son ciertas y las otras falsas. Por ejemplo, la afirmación "La marihuana crea adicción" es cierta y el enunciado "El alcohol es un estimulante" es falso. Escribir cada afirmación en una ficha distinta. Procurar contar con tantas tarjetas como alumnos haya en la clase. (Si la cantidad de estudiantes es impar, el docente prepara una para sí).
2. Repartir una tarjeta a cada alumno. Indicar a la clase que el objetivo es determinar cuáles son verdaderas y cuáles falsas. **Explicarles que están en libertad de usar cualquier método que deseen para completar la tarea.**
3. Cuando todos hayan terminado, pedir que se lean las tarjetas y preguntar a la clase si la afirmación es verdadera o falsa. Tener en cuenta las opiniones minoritarias.
4. Hacer una devolución sobre cada tarjeta y prestar atención a la forma en que la clase trabajó conjuntamente en la tarea.
5. Indicar que las aptitudes positivas exhibidas serán necesarias durante todo el curso debido a su característica de basarse en el aprendizaje activo.

Variaciones

1. Antes de empezar la actividad, reclutar algunos estudiantes para que actúen como observadores. Pedirles que proporcionen una devolución o un comentario sobre la calidad del trabajo en equipo obtenido.
2. En lugar de enunciar hechos, crear una lista de opiniones y escribir cada una en una ficha. Distribuir las tarjetas y pedir a los alumnos que procuren alcanzar un consenso sobre cada opinión. Insistir en que se respeten los puntos de vista minoritarios.

23

COLABORAR CON EL CURSO

Resumen

Este diseño proporciona un método para que los estudiantes piensen en sus responsabilidades individuales al participar en esta clase de aprendizaje activo.

Procedimiento

1. Preparar copias del siguiente contrato.

   Entiendo que en esta clase aprenderé sobre____________ (complete con el nombre de su materia). Los objetivos del curso son los siguientes: (enumere sus objetivos).

   Me comprometo con estas metas y me esforzaré por hacer lo siguiente:

   - *emplear mi tiempo en la clase para apoyar los objetivos a través de la participación activa;*
   - *asumir responsabilidad por mi propio aprendizaje, y no esperar a que alguien me motive;*
   - *ayudar a los otros a aprender escuchando lo que tienen que decir y ofreciendo respuestas constructivas;*
   - *pensar en lo que he aprendido, repasarlo y aplicarlo fuera de la clase.*

   ____

   FIRMA FECHA

2. El docente debe compartir con los alumnos su compromiso de hacer todo lo que esté en sus manos para que la clase se convierta en una experiencia de aprendizaje efectiva. Compartir con ellos los objetivos que espera ayudarlos a lograr.
3. Distribuir las copias del contrato y pedir a todos que lo lean. Explicar que no se puede garantizar la realización de los objetivos del curso sin su ayuda y su compromiso con el aprendizaje activo. Pedirles que consideren la seriedad de esta colaboración aceptando firmar este contrato escrito con ellos mismos.
4. Proporcionar tiempo para la discusión y la reflexión. Explicar a los alumnos que serán ellos quienes guarden sus contratos. Dejar que decidan si quieren firmarlo o no.

Variaciones

1. Proporcionar una declaración escrita de las propias responsabilidades en la clase. Considerar algunas de las siguientes.
   - Escuchar activamente lo que los alumnos tienen que decir.
   - Apoyar los intentos de los alumnos por arriesgarse en el aprendizaje.
   - Variar sus métodos de enseñanza.
   - Empezar y terminar la clase a tiempo.
   - Proporcionar bibliografía o material impreso de lectura fácil y otros materiales instructivos.
   - Estar abierto a las sugerencias de los alumnos.
   - Proporcionar ayudas visuales.
2. Pedir a los alumnos que expresen las expectativas que tienen sobre su conducta como docente.

CAPÍTULO 3

Cómo ayudar a los alumnos a adquirir conocimientos, habilidades y actitudes... activamente

Si las estrategias presentadas en la sección anterior eran el "aperitivo" del aprendizaje activo, las que presentamos aquí son el "plato principal". La educación en todos los niveles se basa en la adquisición de **conocimientos, habilidades y actitudes**. El aprendizaje congnoscitivo (conocimiento) incluye la obtención de información y conceptos; abarca no sólo la comprensión de la materia sino también su análisis y su aplicación a nuevas situaciones. El aprendizaje de conductas (habilidades) incluye el desarrollo de la capacidad para realizar tareas, resolver problemas y expresarse. El aprendizaje emocional (actitudes) abarca el examen y la clarificación de sentimientos y preferencias. Los estudiantes trabajan para evaluarse a ellos mis-

mos y a su relación personal con la materia. La forma en que se adquieren los conocimientos, las habilidades y las actitudes es lo que marca la gran diferencia. ¿Se hará en forma pasiva o activa?

El aprendizaje activo de estos tres elementos se produce mediante un proceso de indagación. Los alumnos se encuentran en **búsqueda**, en lugar de **reacción.** Esto implica que procuran obtener respuestas a preguntas que alguien les ha formulado o que ellos mismos plantean. Buscan soluciones a los problemas presentados por el docente. Están interesados en obtener información o habilidades para completar las tareas que se les han adjudicado. Y se encuentran con temas que los impulsan a examinar sus creencias y valores. Todo esto ocurre cuando los alumnos participan en tareas y actividades que los incitan suavemente a pensar, hacer y sentir. Un docente puede crear estas situaciones utilizando muchas de las estrategias que presentamos en este capítulo.

Aprendizaje con toda la clase. Esta parte indica métodos para que la instrucción impartida por el docente se vuelva más interactiva. Son estrategias para presentar información e ideas que comprometan mentalmente a los alumnos.

Esimular la discusión. Esta parte explora medios para intensificar el diálogo y el debate sobre los temas clave del curso. Son estrategias que estimulan la participación amplia y activa de los alumnos.

Provocar las preguntas. Esta parte examina cómo fomentar las preguntas por parte de los estudiantes. Son estrategias que permiten a los alumnos formular las preguntas precisas que necesitan para clarificar lo que el docente ha dicho.

Aprendizaje en colaboración. Esta parte presenta maneras para diseñar tareas con pequeños grupos de alumnos. Son estrategias que fomentan la cooperación y la interdependencia entre ellos.

Enseñanza entre pares. Esta parte analiza métodos para capacitar a los alumnos de modo que se enseñen mutuamente. Son estrategias que los impulsan a colaborar con el proceso de aprendizaje.

Aprendizaje independiente. Esta parte se relaciona con las actividades realizadas por los alumnos de manera individual y privada. Son es-

trategias para promover la responsabilidad de los estudiantes en lo que se refiere a su propio aprendizaje.

Aprendizaje emocional. Esta parte induce a los estudiantes a examinar sus sentimientos, valores y actitudes. Son estrategias para facilitar la autocomprensión y la clarificación de valores.

Desarrollo de habilidades. Esta parte se refiere al aprendizaje de habilidades prácticas, tanto técnicas como no. Son estrategias para facilitar el desarrollo inicial de las habilidades y su práctica futura.

APRENDIZAJE CON TODA LA CLASE

Las estrategias de esta sección están diseñadas para mejorar la instrucción con la clase completa. Tal como se verá, incluso las presentaciones a modo de disertación pueden tornarse activas a través de una variedad de técnicas. También hay métodos para perfeccionar la proyección de videos y la presentación de oradores invitados. Finalmente, hay también nuevos medios para transmitir conceptos e ideas difíciles, de manera de incrementar al máximo la comprensión de los alumnos.

24

LAS MENTES INQUISITIVAS QUIEREN SABER

Resumen

Esta técnica simple estimula la curiosidad de los alumnos y alienta la especulación sobre un tema o pregunta. Si desde un principio participan en una experiencia de aprendizaje con toda la clase, Los estudiantes tienen más posibilidades de retener los conocimientos adquiridos con anterioridad.

Procedimiento

1. Formular una pregunta interesante para estimular la curiosidad sobre un tema que se desee discutir. Procurar **que la respuesta a la pregunta la conozcan pocos estudiantes.**
   Aquí hay algunos ejemplos.
   - **Información general**: "¿Por qué pagamos impuesto a las ganancias?".
   - **Cómo hacer algo**: "Según los expertos, ¿cuál es la mejor manera de preservar una momia?".
   - **Definiciones**: "¿Qué es un agujero negro?".
   - **Títulos**: "¿De qué piensan que se trata la obra de Ibsen, *Casa de muñecas*?".
   - **El funcionamiento de las cosas**: "¿Qué hace que un coche funcione?".
   - **Resultados**: "¿Cómo creen que terminará este argumento?" o "¿Cuáles son las soluciones a este problema?".
2. Alentar la especulación y las conjeturas con frases como: "Hagan un intento".
3. No hacer comentarios de inmediato. Aceptar todas las conjeturas. Generar curiosidad sobre la respuesta "real".
4. Utilizar la pregunta como encabezado para lo que se va a enseñar. Incluir la respuesta a la pregunta en su presentación. Seguramente, los estudiantes estarán más atentos que de costumbre.

Variaciones

1. Formar parejas de alumnos y pedir que elaboren conjeturas colectivas.
2. En lugar de formular una pregunta, explicar a los alumnos qué se va a enseñar y por qué se cree que les resultará interesante. Hacer atractiva la introducción como si fuera la "cola" de una película.

25

EQUIPOS DE OYENTES

Resumen

Esta actividad contribuye a que los estudiantes se mantengan concentrados y alerta durante una disertación. Los equipos de oyentes generan pequeños grupos responsables de clarificar el material de la clase.

Procedimiento

1. Dividir a los alumnos en cuatro equipos, y asignar las siguientes tareas.

Equipo	Rol	Tarea
1	Interrogar	Después de la exposición, formular al menos dos preguntas sobre el material tratado.
2	Aprobar	Después de la exposición, indicar con qué puntos estuvieron de acuerdo (o encontraron útiles) y por qué.
3	Desaprobar	Después de la exposición, comentar con qué discreparon (o encontraron inútil) y explicar por qué.
4	Dar ejemplos	Después de la conferencia, brindar aplicaciones o ejemplos específicos del material.

2. Presentar la exposición. Cuando haya terminado, esperar unos momentos para que los equipos puedan completar sus tareas.
3. Pedir a cada grupo que cuestione, apruebe, etc. Seguramente, los alumnos participen mucho más de lo que jamás imaginó.

Variaciones

1. Crear otros roles. Por ejemplo, pedir a un equipo que resuma la clase o que idee preguntas para averiguar si todos han comprendido el material.
2. Antes de empezar la clase, hacer preguntas que serán respondidas durante la exposición. Pedir a los alumnos que estén alertas para encontrar esas respuestas. El equipo que logre responder al mayor número de ellas será el que gane.

26

APUNTES ORIENTADOS

Resumen

En esta técnica popular, el docente proporciona un formulario preparado para que los estudiantes tomen apuntes durante la clase. Incluso un gesto mínimo como éste logra una mayor participación de los alumnos que la distribución de material impreso previamente completado. Existe una gran variedad de métodos para orientar los apuntes que se toman en clase. El más simple es el de llenar espacios en blanco.

Procedimiento

1. Preparar un material escrito que resuma los puntos centrales de la experiencia que se vaya a dar.
2. En lugar de entregar el texto completo, dejar secciones en blanco.
3. Aquí presentamos algunos ejemplos de cómo hacerlo.

- Proporcionar una serie de términos y sus definiciones; dejar alguno de los dos en blanco.

  ________________: *una figura de cinco lados*

  Octógono: ____________________________________
- Dejar uno o más de una serie de puntos en blanco.

  Los roles del senado romano
  - *Administrar las leyes y los decretos promulgados por los cónsules.*
  - ____________________________________
  - *Recibir a los embajadores extranjeros.*
  - ____________________________________
- En un párrafo breve, dejar en blanco algunas palabras clave.

  En la actualidad, los managers *suelen enfrentar problemas como el bajo* ____________, *los altos* ________________, *y* ____________________ *calidad del servicio. Como ocurre con el* ________________________________, *las soluciones del* management *tradicional* ____________________ *nuevos problemas por cada uno que resuelven.*

4. Distribuir el texto entre los alumnos. Explicar que los espacios en blanco sirven para ayudarlos a escuchar activamente la clase.

Variaciones

1. Proporcionar una planilla con los principales subtemas del material que se está presentando. Dejar suficiente espacio para tomar apuntes. Aquí presentamos un ejemplo.

   Los cuatro tipos de sociedades injustas según Sócrates
   Timocracia:

   Oligarquía:

   Democracia:

   Tiranía:

   [**Opcional**. Después de la presentación, distribuir una segunda copia de los textos o materiales escritos con espacios en blanco. Pedirles a los alumnos que llenen los espacios sin consultar con sus apuntes.]
2. Dividir la exposición en varias secciones. Pedir a los alumnos que escuchen atentamente mientras usted habla, pero que no tomen apuntes. En lugar de ello, invitarlos a escribir durante los intervalos de la disertación.

27

EL BINGO

Resumen

Una disertación puede resultar menos aburrida y los alumnos estarán más atentos si la experiencia se transforma en un juego. En este caso, se analizan los principales puntos mientras los alumnos juegan al bingo.

Procedimiento

1. Organizar una clase a modo de conferencia con nueve puntos clave.
2. Elaborar una tarjeta de bingo con esos ítem en una cuadrícula de 3 x 3. Coloque un punto en cada uno de los cuadros.
3. Preparar varias tarjetas más con los mismos puntos clave, pero ubicados en diferentes posiciones. Como resultado, habrá muy pocas tarjetas iguales entre sí.
4. Distribuir las tarjetas entre los alumnos junto con una tira con nueve círculos autoadhesivos de colores (de aproximadamente un centímetro de diámetro). Indicar que a medida que su presentación pase de una cuestión a otra, marquen sus tarjetas con un círculo por cada punto analizado. (**Nota:** si hay cuadros vacíos, no pueden ser cubiertos con un círculo).
5. Cuando los alumnos completen tres círculos en fila, horizontal, vertical o diagonal, exclaman "¡Bingo!"
6. Seguir con la clase. Permitir que los estudiantes logren bingo todas las veces que puedan.

Variaciones

1. Utilizar términos o nombres clave mencionados en la clase (en lugar de puntos importantes) para armar las tarjetas. Cuando el término o nombre sea mencionado por primera vez, los alumnos podrán colocar un círculo en el cuadro apropiado.
2. Hacer cuadrículas de bingo de 2 x 2. Incluir en ellas sólo cuatro cuestiones, términos o nombres clave de la disertación. Procurar que las tarjetas de bingo sean todas distintas incluyendo información diferente en cada una.

28

ENSEÑANZA SINERGÉTICA

Resumen

Este método implica un verdadero cambio de ritmo. Permite que los alumnos que han tenido distintas experiencias aprendiendo el mismo material comparen sus apuntes.

Procedimiento

1. Dividir la clase en dos.
2. Uno de los gurpos se va a otra aula a leer sobre el tema de su clase. El material debe ser ágil y fácil de leer.
3. Dictar una lección oral al grupo que se quedó sobre el mismo material que se le entregó a la otra parte de la clase.
4. Luego, invertir las dos experiencias de aprendizaje: proporcionar material de lectura al grupo que estaba en el aula y dictar una clase oral para los alumnos que estaban fuera.
5. Formar parejas con alumnos de los dos grupos y pedirles que recapitulen lo que acaban de aprender.

Variaciones

1. Pedir a la mitad de los alumnos que escuchen una disertación con los ojos cerrados, mientras los otros reciben información visual (por ejemplo, diapositivas) con los oídos tapados. Una vez finalizada la clase, pedir a ambos grupos que comparen sus impresiones sobre lo que han escuchado o visto.
2. Dar a la mitad de la clase ejemplos concretos de un concepto o teoría. No hablar del concepto o teoría ilustrado por el ejemplo. Presentar el concepto o teoría, sin los ejemplos, formar parejas con estudiantes de ambos grupos y pedirles que repasen juntos la clase.

29

ENSEÑANZA ORIENTADA

Resumen

En esta técnica, el docente formula una o más preguntas para aprovechar los conocimientos de los alumnos u obtener sus hipótesis y conclusiones, y luego los clasifica en categorías. El método de enseñanza orientada es un alternativa para no utilizar la disertación y que permite averiguar lo que los alumnos ya conocen y comprenden antes de empezar a establecer proposiciones. Este método es especialmente útil para enseñar conceptos abstractos.

Procedimiento

1. Formular una o varias preguntas que le permitan averiguar las ideas y los conocimientos de los alumnos. Utilizar preguntas que tengan varias respuestas posibles, como: "¿De qué manera se puede saber cuán inteligente es una persona?"
2. Permitir que los alumnos se tomen algún tiempo en parejas o subgrupos para considerar sus respuestas.
3. Reunir a toda la clase y registrar las ideas de los alumnos. De ser posible, clasificar las ideas en listas separadas que correspondan a las diferentes categorías o conceptos que trata de enseñar. En la pregunta del ejemplo, las ideas como "la capacidad para reconstruir un motor" pueden ir bajo la categoría de inteligencia cinestésica-corporal.
4. Presentar los principales temas que se quieren impartir. Pedir a los alumnos que traten de ver la relación entre sus respuestas y estos temas. Anotar las ideas que contribuyan a comprender mejor la lección.

Variaciones

1. En lugar de confeccionar varias listas separadas, anotar todas las ideas de los alumnos en una sola y pedirles a ellos que la dividan en categorías. Luego, comparar estas últimas con los conceptos que se tienen en mente.
2. Empezar la lección sin tener en mente categorías prefijadas. Luego, clasificar las ideas en categorías útiles junto con los alumnos.

30

CONOCER AL INVITADO

Resumen

Esta actividad es una excelente manera de conseguir la participación de un conferencista invitado que no dispone del tiempo o la capacidad de prepararse para la ocasión. Al mismo tiempo, permite que los alumnos tengan la ocasión de interactuar de una manera original con un experto en la materia y que adopten un papel activo en la preparación del evento.

Procedimiento

1. Invitar a un experto en el tema que se está dictando a hablar frente a la clase. (Por ejemplo: un funcionario del gobierno local puede visitar una clase de instrucción cívica.)
2. Explicar al invitado que su presentación se llevará a cabo como una conferencia de prensa. Dentro de ese esquema, la persona debe preparar algunas observaciones breves para comenzar y luego someterse al interrogatorio de "la prensa".
3. Antes de la llegada del invitado, prepare a los alumnos explicando cómo se realiza una conferencia de prensa. Luego permítales planificar varias preguntas por anticipado.

Variaciones

1. Se pueden invitar a varias personas a la vez y organizar diversos debates. Disponer varias mesas o círculos de sillas para que cada invitado comparta información y experiencias con un pequeño grupo. Los alumnos tendrán la ocasión de interactuar con la persona formulando preguntas en un ambiente más personal. Dividir la clase en una serie de rondas. Determinar la duración de cada una según el tiempo disponible y el número de invitados. En general, diez o quince minutos por ronda es suficiente. Al finalizar cada una, indicar a los grupos que se desplacen al siguiente invitado.
2. Invitar a algunos estudiantes de un curso anterior para que actúen como "invitados".

31

REPRESENTACIONES

Resumen

Algunas veces, por más clara que sea una explicación verbal o visual, algunos conceptos se escapan. Una manera de contribuir a la comprensión total del material es pedir a algunos alumnos que representen los conceptos o practiquen los procedimientos que el docente trata de transmitir.

Procedimiento

1. Elegir un concepto (o un conjunto de conceptos relacionados) o un procedimiento que pueda ser ilustrado mediante una representación. Los siguientes son algunos ejemplos.
   - Construcción de oraciones.
   - Encontrar un denominador común.
   - Circulación de la sangre.
   - Arquitectura gótica.
2. Usar alguno de los métodos siguientes.
   - Llamar a algunos alumnos al frente del aula y pedirles que simulen aspectos del concepto o procedimiento a través de movimientos físicos.
   - Prepare grandes tarjetas nombrando las partes de un procedimiento o concepto. Distribuirlas entre algunos alumnos. Ordenar a los estudiantes de tal modo que la secuencia de las tarjetas sea la correcta.
   - Elaborar una dramatización donde los estudiantes representen el material que se está impartiendo.
   - Con alumnos voluntarios, recorrer un procedimiento paso a paso.
3. Analizar la dramatización representada. Hacer todas las observaciones que se deseen.

Variaciones

1. Grabar en video a un grupo de alumnos que ilustren el concepto o procedimiento, para luego proyectarlo ante toda la clase.
2. Pedir a los alumnos que realicen una representación de un concepto o procedimiento sin su ayuda.

32

¿QUIÉN SOY?

Resumen

Esta actividad ofrece una nueva perspectiva para ayudar a los alumnos con el material cognoscitivo. El método permite repasar el material que acaba de presentarse y reforzar los conceptos aprendidos.

Procedimiento

1. Dividir la clase en dos o más equipos.
2. En distintas tiras de papel, escribir cualquiera de las siguientes frases:
   - Soy (indicar una persona). Por ejemplo: *Soy Karl Marx.*
   - Soy (indicar un evento). Por ejemplo: *Soy "un eclipse solar."*
   - Soy (indicar una teoría). Por ejemplo: *Soy "el darwinismo".*
   - Soy (indicar un concepto). Por ejemplo: *Soy "la inflación".*
   - Soy (indicar una habilidad). Por ejemplo: *Soy "la maniobra Heimlich."*
   - Soy (indicar una cita). Por ejemplo: *Soy "ser o no ser".*
   - Soy (indicar una fórmula). Por ejemplo: *Soy "e=mc2"*
3. Colocar los papeles un una caja, y pedir a cada equipo que extraiga uno. El papel revela la identidad del invitado misterioso.
4. Dar cinco minutos para completar las siguientes tareas:
   - elegir un miembro del equipo que actuará como "invitado misterioso".
   - anticipar las preguntas que pueden formularle y pensar cómo responderlas.
5. Escoger al equipo que presentará el primer invitado misterioso.
6. Armar un panel con alumnos de los otros equipos (a través del método que prefiera).
7. Empezar el juego. Pedir al invitado misterioso que revele su categoría (persona, evento, etc.) Los panelistas se turnarán para formularle preguntas que se respondan con "sí" o "no", hasta que alguno sea capaz de identificarlo.
8. Invitar al resto de los equipos a presentar sus invitados misteriosos. Organizar un nuevo panel para cada uno.

Variaciones

1. Permitir que cada invitado misterioso consulte con sus compañeros de equipo si tiene dudas sobre alguna pregunta planteada.
2. El docente puede especificar cómo quiere que actúe el invitado misterioso. Por ejemplo, alguien podría tratar de personificar a la persona famosa que está representando.

33

CRÍTICOS DE VIDEO

Resumen

Con frecuencia, observar videos educativos es una actividad pasiva. Los alumnos permanecen sentados, esperando que los entretengan. Éste es un método activo para que los estudiantes participen mientras observan un video.

Procedimiento

1. Escoger un video para mostrar a los alumnos.
2. Antes de proyectarlo, explicar que el objetivo es que adopten una actitud crítica ante el video. Pedirles que presten atención a varios factores, por ejemplo:
   - realismo (de los actores);
   - pertinencia;
   - momentos inolvidables;
   - organización del contenido;
   - aplicación en sus vidas.
3. Proyectar el video.
4. Conducir un debate que podría llamarse "el rincón de la crítica".
5. (Opcional.) Realizar una encuesta utilizando algún método de clasificación.
   - De una a cuatro estrellas.
   - Pulgares arriba o abajo.

Variaciones

1. Organizar un panel de críticos del video.
2. Volver a proyectar el video. En ocasiones, los críticos cambian de idea cuando ven algo por segunda vez.

ESTIMULAR LA DISCUSIÓN EN CLASE

Con demasiada frecuencia, un docente trata de estimular la discusión, pero se topa con un silencio incómodo mientras los alumnos se preguntan quién se atreverá a hablar primero. Iniciar un debate no es diferente de comenzar una clase tipo conferencia. Primero hay que generar interés. Las estrategias siguientes son métodos de éxito seguro para estimular la discusión. Algunas, incluso, generarán intercambios acalorados pero manejables entre los alumnos. Todas están diseñadas para lograr la participación de cada estudiante.

34

DEBATE ACTIVO

Resumen

Un debate puede ser un método valioso para promover la reflexión, en especial si se induce a los alumnos a adoptar una posición contraria a la esperada. Ésta es una estrategia que logra la participación activa de todos los estudiantes de la clase, no sólo de los polemistas.

Procedimiento

1. Elaborar una afirmación que adopte una posición en torno a un tema controvertido, relacionado con la materia (por ejemplo: "Los medios crean las noticias en lugar de informarlas").
2. Dividir la clase en dos equipos de debate. Asignar (arbitrariamente) la postura "pro" a un grupo y "contra" al otro.
3. Luego, crear de dos a cuatro subgrupos dentro de cada equipo. Por ejemplo, en una clase de veinticuatro alumnos, se pueden crear tres subgrupos "pro" y tres "contra", cada uno con cuatro miembros. Pedir a cada subgrupo que elabore argumentos para la posición que le ha sido asignada o proporcionar una lista de argumentos que los alumnos puedan discutir y seleccionar. Al finalizar la discusión, pedir al subgrupo que elija un portavoz.
4. Acomodar de dos a cuatro sillas (según la cantidad de subgrupos creados) para los voceros del bando "pro" y, frente a ellos, la misma cantidad de sillas para los portavoces del bando "contra". Ubicar al resto de la clase detrás de sus respectivos equipos. En el ejemplo anterior, la disposición del aula será como se ve en la ilustración.

x			x
x			x
x			x
x	pro	contra	x
x	pro	contra	x
x	pro	contra	x
x			x
x			x
x			x

5. Empezar el debate pidiendo a los portavoces que presenten sus puntos de vista. Referirse a este proceso como "argumentos iniciales".
6. Cuando todos hayan escuchado los argumentos iniciales, detener el debate y volver a reunir los subgrupos originales. Pedir que elaboren estrategias para rebatir los argumentos del bando opuesto. Nuevamente, indicarles que elijan a un portavoz, diferente dle anterior.
7. Reanudar el debate. Hacer que los portavoces, sentados frente a frente, refuten los argumentos del otro bando. A medida que continúe el debate (asegúrese de que ambos lados alternen), estimular al resto de los alumnos a sugerir argumentos o refutaciones pasando notas a sus portavoces, y a vitorear o aplaudir los argumentos de sus representantes.
8. Cuando parezca apropiado, finalizar el debate. En lugar de declarar un vencedor, reunir a toda la clase en un solo círculo. Asegurarse de que ambos bandos estén bien entremezclados. Iniciar una conversación sobre lo que se pudo aprender sobre el tema a partir del debate. También pedir a los alumnos que identifiquen cuáles consideraron que fueron los mejores argumentos propuestos por ambos bandos.

Variaciones

1. Añadir una o más sillas vacías a los equipos de debate. Permitir que los alumnos las ocupen cuando quieran unirse a la discusión.
2. Empezar la actividad inmediatamente, tras los argumentos iniciales. Proceder con un debate convencional, pero rotar a los portavoces con frecuencia.

35

CABILDO ABIERTO

Resumen

Este formato de discusión se adapta muy bien para las clases numerosas. Al crear un ambiente similar al de un cabildo abierto, todos los alumnos pueden participar del debate.

Procedimiento

1. Elegir un tema o problema relacionado con la materia del curso. Presentarlo brevemente y de la manera más objetiva posible, proporcionando la información pertinente y un repaso de los diferentes puntos de vista. Se puede ilustrar el tema o el problema con documentos escritos.
2. Indicar que sería interesante obtener las opiniones del grupo sobre el tema. En lugar de llamar a los alumnos al frente, explicar que utilizarán un sistema llamado "designar al siguiente orador": cuando alguien termina de hablar, mira a su alrededor y elige a alguien que quiera continuar (a un compañero que haya levantado la mano).
3. Instar a los alumnos a realizar intervenciones breves, de modo que muchos puedan participar del cabildo abierto. Si se desea, se puede establecer un límite de tiempo para cada intervención. Sugerir que siempre se elija a alguien que no haya participado anteriormente.
4. Continuar la discusión todo el tiempo que parezca conveniente.

Variaciones

1. Organizar el cabildo a manera de debate. Invitar a los alumnos a sentarse a ambos lados del aula, según su postura en la controversia. Seguir el sistema de designar al siguiente orador, pero con la condición de que la persona elegida sea alguien del bando opuesto. Estimular a los alumnos a pasarse al otro lado de la sala cuando el debate los lleva a cambiar de opinión.
2. Empezar el cabildo abierto con un panel de debate. Los panelistas deben presentar sus puntos de vista y luego designar oradores de la audiencia.

36

DISCUSIÓN DE PECERA EN TRES ETAPAS

Resumen

La "pecera" es un modelo de discusión donde una porción de la clase forma un círculo de debate y el resto de los alumnos escuchan desde un círculo mayor en torno a ellos. El siguiente es uno de los métodos más interesantes para crear una discusión de pecera.

Procedimiento

1. Preparar tres preguntas relacionadas con la materia del curso. Por ejemplo, en una clase de ecología podrían ser las siguientes preguntas.
   - *¿De qué manera se está poniendo en peligro el medio ambiente?*
   - *¿Qué medidas puede tomar el gobierno y la industria para enfrentar el problema?*
   - *¿Qué podemos hacer nosotros, personalmente?*

   Los ideal sería que las preguntas estuvieran relacionadas, pero eso no es imprescindible. Decidir en qué orden serán analizadas las preguntas.
2. Disponer sillas en dos círculos concéntricos. Pedir a los alumnos que se numeren 1, 2 y 3. Indicar a los miembros del grupo 1 que ocupen los asientos del debate y a los grupos 2 y 3 que se sienten en el círculo externo. Plantear la primera pregunta y destinar unos diez minutos a la discusión. Invitar a un alumno a actuar como moderador o hacerlo uno mismo.
3. Luego, invitar a los miembros del grupo 2 a sentarse en el círculo interno, intercambiando puestos con el grupo 1. Preguntar a los miembros del grupo 2 si desean hacer comentarios breves sobre la primera discusión; luego, introducir el segundo tema de debate.
4. Seguir el mismo procedimiento con los miembros del grupo 3.
5. Cuando se hayan discutido las tres preguntas, reunir a la clase en un solo grupo. Pedir a los alumnos que reflexionen sobre todo el debate.

Variaciones

1. Si no es posible formar un círculo de sillas, formar un panel de discusión rotativo. Para cada pregunta, un tercio de la clase oficia como panelista y se sienta frente al resto de la clase. Si el aula está distribuida con forma de U o con una mesa de conferencias elegir un extremo de la mesa para acomodar el panel.
2. Utilizar sólo una pregunta en lugar de tres. Invitar a cada grupo subsiguiente a responder al grupo anterior.

37

PANEL EXPANDIDO

Resumen

Esta actividad es un método excelente para estimular la discusión y brindar a los alumnos la ocasión de identificar, explicar y clarificar los temas. Al mismo tiempo, asegura la participación activa de toda la clase.

Procedimiento

1. Escoger un tema que despierte el interés de los alumnos y presentarlo ante la clase. Pensar cinco preguntas para debatir.
2. Elegir de cuatro a seis personas para formar el panel de discusión y pedirles que se sienten en un semicírculo al frente de la sala.
3. Pedir al resto de la clase que rodee al grupo de discusión por tres lados, formando una herradura.
4. Empezar con una pregunta inicial provocativa. Modere el panel de discusión mientras los observadores toman apuntes preparándose para su propio debate. Por ejemplo, en una discusión sobre el tema "¿Cuáles son los pros y los contras de la ingeniería genética?", algunas cuestiones que podrían surgir son las siguientes.
   Pros
   La ciencia médica ha alcanzado el nivel en que esto es posible así que, ¿por qué rechazarlo?
   Los científicos estarán en condiciones de eliminar dolor y sufrimiento.
   Los padres podrán evitar tener hijos con defectos congénitos.
   Contras
   Los seres humanos no deberían interferir con el plan divino.
   Podrían aparecer "fenómenos" genéticos.
   Los padres no deberían poder decidir qué clase de hijos quieren.
5. Al final del período de discusión determinado, dividir la clase en pequeños grupos y continuar con el debate de las siguientes preguntas.

Variaciones

1. Invertir la secuencia; empiece con un debate en pequeños grupos y termine con un panel de discusión.
2. Invitar a los alumnos a generar ellos mismos las preguntas.

38

ARGUMENTO Y REFUTACIÓN

Resumen

Esta actividad es una técnica excelente para estimular el debate y obtener una comprensión más profunda de cuestiones complejas. El formato es similar al de un debate, pero es menos formal y avanza más rápido.

Procedimiento

1. Escoger un tema que tenga dos o más aspectos.
2. Dividir la clase en grupos, según la cantidad de posiciones enunciadas, y pedir a cada grupo que busque argumentos para apoyar su postura. Estimular a trabajar con un compañero o en pequeños equipos.
3. Reunir a toda la clase, pero los miembros de cada grupo deben sentarse juntos, con espacio entre los subgrupos.
4. Explicar que cualquier alumno puede iniciar el debate. Cuando esa persona haya tenido ocasión de presentar un argumento en favor de su posición, solicitar réplicas por parte de otros grupos. Continuar la discusión, pasando rápidamente de un grupo al otro.
5. Concluir la actividad comparando los temas tal como el docente los ve. Permitir que los alumnos reaccionen y continúen con la discusión.

Variaciones

1. En lugar de mantener un debate grupo por grupo, formar parejas con alumnos de los distintos equipos y pedirles que discutan entre ellos. Esto puede hacerse de manera simultánea, por lo que todos los estudiantes están embarcados en el debate al mismo tiempo.
2. Acomodar a los grupos opuestos de modo que estén frente a frente. Cuando una persona concluya su argumentación, deberá arrojar un objeto (como una pelota) a un miembro del bando opuesto. La persona que lo atrapa debe refutar el argumento anterior.

39

LEER EN VOZ ALTA

Resumen

Sorprendentemente, leer un texto en voz alta puede ayudar a los alumnos a concentrarse, a plantear preguntas y a debatir. Esta estrategia se parece bastante a una sesión de estudios bíblicos. Tiene el efecto de centrar la atención y crear un grupo unido.

Procedimiento

1. Elegir un texto lo bastante interesante como para ser leído en voz alta, de no más de quinientas palabras.
2. Presentar el texto ante los estudiantes. Resaltar los puntos claves o temas que habrán de tratarse.
3. Marcar las secciones del texto. Pedir voluntarios para leer las distintas secciones en voz alta.
4. A medida que avance la lectura, detener a la persona para subrayar ciertos puntos, plantear preguntas o brindar ejemplos. Entonces proceda con el análisis del texto.

Variaciones

1. Leer uno mismo si se considera que eso mejorará la presentación del texto o si se tienen dudas sobre las aptitudes de los alumnos como lectores.
2. Formar parejas que se lean el uno al otro, deteniéndose para pedir aclaraciones o debatir cuando les parezca conveniente.

40

EL JUICIO CON JURADO

Resumen

Esta técnica utiliza un juicio simulado con testigos, fiscales, defensores, audiencia de amigos y más. Es un buen método para fomentar el "aprendizaje de la controversia", debatiendo una perspectiva y planteando desafíos al bando opuesto.

Procedimiento

1. Crear una acusación que permita a los alumnos ver los distintos aspectos de una cuestión. Algunos ejemplos de "crímenes" que podrían someterse a juicio son: un personaje literario o persona real con fallas éticas; un libro controvertido; una teoría sin demostrar; un valor que no tenga mérito; un proceso, ley o institución defectuoso.
2. Asignar roles a los alumnos. Según la cantidad de personas, utilizar algunos o todos estos roles: acusado, abogado defensor, testigos por la defensa, fiscal, testigos por la fiscalía, audiencia del tribunal, juez, miembro del jurado. Cada papel puede ser representado por una persona o por un equipo. El jurado puede estar formado por cualquier cantidad de personas.
3. Permitir que los alumnos se preparen. Esto puede demorar desde unos minutos hasta una hora, según la complejidad del tema.
4. El docente conduce el juicio. Considerar la posibilidad de usar estas actividades: argumentos iniciales, presentación del caso por parte del fiscal y los testigos, argumentos finales.
5. Supervisar las deliberaciones del jurado. Éstas deben hacerse públicamente, de modo que todos escuchen cómo se evalúa la evidencia. Quienes no forman parte del jurado pueden recibir la indicación de prestar atención a los diversos aspectos del caso.

Variaciones

1. Extender la actividad programando un nuevo juicio.
2. En lugar de realizar un juicio con jurado, proponer un proceso donde quien decide es el juez.

ESTIMULAR LAS PREGUNTAS

"¿Hay alguna pregunta?", dice el docente. Con demasiada frecuencia, lo que sigue es un silencio pétreo. Algunos docentes pueden pensar que los alumnos no están interesados. Otros concluyen que todo debe estar claro. Por desgracia, en general lo que ocurre es que los alumnos no están listos para formular preguntas. Las estrategias siguientes ayudan a modificar esta dinámica. Los alumnos estarán más dispuestos a plantear sus dudas porque habrán tenido ocasión de reflexionar sobre el material.

41

EL APRENDIZAJE PARTE DE UNA PREGUNTA

Resumen

El proceso de aprender algo nuevo es más efectivo si el alumno tiene una actitud más activa que receptiva. Una manera de generar esta disposición es estimular a los estudiantes para que investiguen la materia por su cuenta, sin explicaciones previas por parte del docente. Esta simple estrategia impulsa a los alumnos a formular preguntas, lo cual constituye la clave del aprendizaje.

Procedimiento

1. Distribuir material instructivo entre los alumnos (transcribir una página de un texto o prepare un material escrito). En la elección del material, lo importante es que estimule preguntas por parte del lector. Lo ideal es un material escrito que proporcione mucha información pero carezca de detalles o explicaciones. También se puede usar un texto abierto a las interpretaciones. El objetivo es despertar curiosidad.
2. Proponer a los alumnos que estudien el material con un compañero. Pedirles que traten de comprender su sentido y que identifiquen lo que no entiendan escribiendo sus preguntas junto a las dudas. Instarlos a que hagan todas las preguntas que deseen. Si el tiempo lo permite, transforme las parejas en cuartetos y permita que los grupos se ayuden entre ellos.
   Por ejemplo, un profesor de física puede repartir un diagrama que ilustre cómo la energía potencial se convierte en cinética mostrando a un equilibrista de circo saltando de un poste de 50 metros. Los alumnos trabajan con un compañero en el análisis de la ilustración y la determinación de preguntas (por ejemplo: ¿Cuál es el momento exacto en que la energía potencial se transforma en cinética?, ¿Cuál es la diferencia básica entre ambos tipos de energía?).
3. Reunir a la clase y recoger las preguntas de los alumnos. De esta manera, el docente enseña a través de sus respuestas a las dudas de ellos, en lugar de utilizar una lección preestablecida. Otra posibilidad es escuchar todas las preguntas juntas y luego dictar una clase previamente preparada, dedicando un interés especial a responder las dudas planteadas.

Variaciones

1. Si el docente considera que los estudiantes pueden sentirse perdidos al tratar de estudiar el material por su cuenta, antes de formar los grupos de estudio puede proporcionarles cierta información para orientarlos o brindarles los conocimientos básicos que necesitarán para poder investigar solos.
2. Empezar el procedimiento con un estudio individual en lugar de hacerlo por parejas.

42

PREGUNTAS FALSAS

Resumen

Esta técnica permite presentar información en respuesta a preguntas que han sido previamente dictadas a algunos estudiantes. Aunque, en realidad, el docente está dictando una clase bien preparada, a los otros alumnos les parecerá que simplemente lleva a cabo una sesión de preguntas y respuestas.

Procedimiento

1. Pensar de tres a seis preguntas que orienten su exposición y ordenarlas en una secuencia lógica.
2. Escribir cada pregunta en una ficha y añadir la señal que usará cuando quiera que se formule esa pregunta. Algunos indicios podrían ser:
   - rascarse la nariz;
   - quitarse las gafas;
   - chasquear los dedos;
   - bostezar.

   La tarjeta resultante podría verse de este modo:

NO MUESTRES ESTA FICHA A NADIE

Después del intervalo, analizaré la cuestión "¿Se hereda la inteligencia?" y luego consultaré si alguien tiene preguntas. Cuando me rasque la nariz, levanta la mano y formula la siguiente pregunta:

¿Existe más de una clase de inteligencia?

No la leas en voz alta. Memorízala o formúlala con tus propias palabras.

3. Escoger a los alumnos que formularán las preguntas antes de iniciar la lección. Darles una tarjeta a cada uno, y explicarles la idea. Insistir en que no lo revelen a los demás.
4. Empezar la sesión de preguntas anunciando el tema y luego dar la primera señal. Responder a la pregunta formulada y, luego, continuar con el procedimiento

5. Luego, abrir el juego a las nuevas preguntas, a las que no han sido previamente dictadas. Seguramente se levanten varias manos.

Variaciones

1. Tener preparadas las respuestas en un cuadro o en diapositivas que pueda sacar a relucir al responder cada pregunta. Revelar la respuesta en forma impactante.
2. Distribuir las preguntas dictadas entre sus alumnos más indiferentes u hostiles.

43

PREGUNTAS CON LOS ROLES INVERTIDOS

Resumen

Incluso aunque se pida a los alumnos que vayan pensando preguntas durante la clase, que no esperen al final, es posible que se reciba una tibia respuesta al solicitar las preguntas de la audiencia. Con esta técnica, se invierten los roles: el docente pregunta y los alumnos tratan de responder.

Procedimiento

1. Preparar preguntas que formularía sobre cierto material si usted fuese un alumno. Las preguntas deben tener alguna de las siguientes características.
   - Clarificar un tema difícil o complejo (por ejemplo: "¿Podría explicarme de nuevo la manera de _____________?").
   - Comparar el material con otra información (por ejemplo: "¿En qué se diferencia esto de ___________?").
   - Implicar un desafío para los propios puntos de vista (por ejemplo: "¿Por qué es necesario hacer esto? ¿No nos llevará a una gran confusión?").
   - Pedir ejemplos de las ideas analizadas (por ejemplo: "¿Podría darme un ejemplo de ___________?").
   - Probar la aplicación del material (por ejemplo: "¿Cómo puedo emplear esta idea en la vida?").
2. Al inicio de una serie de preguntas, anunciar a los alumnos que uno se convertirá en ellos y viceversa. Proceda a formular las preguntas.
3. Para lograr que entren en el juego y bombardeen al docente con respuestas, se puede discutir, usar el humor o cualquier otro método.
4. Invertir los roles unas cuantas veces para mantener despabilados a los alumnos; esto los instará a formular sus propias preguntas.

Variaciones

1. En lugar de utilizarla al principio de una sesión de preguntas y respuestas, esta técnica puede ser aplicada cuando es notorio que los alumnos no están muy dispuestos a preguntar.
2. Transformar el evento en una "conferencia de medios". El docente es el medio y se presenta como un periodista de su país, y comienza a interrogar a la clase con preguntas que sondean, atacan o se burlan del material de la exposición.

APRENDIZAJE EN COLABORACIÓN

Una de las mejores maneras de promover el aprendizaje activo es a través de tareas que se realizan en pequeños grupos. El apoyo de los pares, junto con la diversidad de opiniones, conocimientos y habilidades, contribuyen a que este método se convierta en una parte valiosa del ambiente de estudio en la clase. No obstante, el aprendizaje en colaboración no siempre resulta efectivo. Pueden presentarse desigualdades en la participación, problemas de comunicación y confusiones. Las estrategias que siguen están diseñadas para maximizar los beneficios del aprendizaje cooperativo, al tiempo que se reducen al mínimo sus dificultades.

44

BÚSQUEDA DE INFORMACIÓN

Resumen

Este método puede compararse con una prueba a libro abierto. Los equipos buscan información (normalmente cubierta en una clase expositiva) para responder a las preguntas que les han sido planteadas. El sistema resulta especialmente útil para alivianar un material árido.

Procedimiento

1. Elaborar un conjunto de preguntas que puedan ser respondidas buscando información en el material que el docente ha brindado a los alumnos. Éste puede incluir:
   - folletos;
   - documentos;
   - un libro de texto;
   - guías de referencia;
   - información a la cual se accede por computadora;
   - artefactos;
   - equipos (por ejemplo máquinas).
2. Repartir las preguntas sobre el tema
3. Hacer que los alumnos busquen la información en equipos pequeños. Incluso se puede proponer una competencia amigable para estimular la participación.
4. Examinar las respuestas con toda la clase. Elaborarlas para ampliar el ámbito de la experiencia.

Variaciones

1. Elaborar preguntas que lleven a inferir las respuestas a partir de la información disponible, en lugar de utilizar preguntas que puedan ser respondidas directamente a partir de la investigación.
2. En lugar de buscar respuestas a preguntas, distribuya tareas distintas entre los alumnos; por ejemplo, un caso que debe resolverse, un ejercicio en el cual combinar los ítem o un conjunto de palabras mezcladas que, al ordenarse, denotan términos importantes contenidos en la fuente de información.

45

EL GRUPO DE ESTUDIO

Resumen

Este método proporciona a los alumnos la responsabilidad de estudiar el material y clarificar su contenido en un grupo, sin la presencia del docente. La tarea debe ser lo bastante específica como para que la sesión de estudio resulte efectiva y el grupo se maneje solo.

Procedimiento

1. Distribuir entre los alumnos un material escrito breve y bien estructurado, un texto corto o un cuadro o diagrama interesante. Pedir que lo lean en silencio. Un grupo de estudio trabaja mejor cuando la dificultad del material es moderada o abierta a varias interpretaciones.
2. Formar subgrupos y destinarles un ámbito tranquilo para realizar su sesión de estudio.
3. Ofrecer instrucciones claras para orientar a los estudiantes y explicar el material con claridad. Incluya pautas como las siguientes.
   - **Clarificar** el contenido.
   - **Crear** ejemplos, ilustraciones o aplicaciones de la información o las ideas.
   - **Identificar** los puntos confusos o que encuentran discrepancias.
   - **Refutar** el texto; elaborar un punto de vista opuesto.
   - **Evaluar** lo bien que se ha comprendido el material.

   Aquí hay un ejemplo.

   Los pasos en una resucitación cardiopulmonar (RCP)

   a. Evaluar la escena.
   b. Verificar si el paciente muestra alguna clase de respuesta.
   c. Pedir ayuda.
   d. Abrir la boca del paciente.
   e. Observar, escuchar y palpar buscando señales de respiración.
   f. Insuflar aire dos veces.
   g. Controlar el pulso.
   h. Realizar cinco compresiones en el pecho (si se trata de un adulto), y luego insuflar aire dos veces.
   i. Repetir tres veces.
   j. Volver a controlar el pulso. Si no lo hay, volver al paso d.

Analizar cada paso.

Elaborar ilustraciones de cada paso.

¿Qué pasos necesitan que el docente clarifique o demuestre?

Aquí hay otro ejemplo.

Los fundamentos del impresionismo

*A. **Impersonalidad.** El artista es verdaderamente indiferente a la materia y crea imágenes en las cuales sus sentimientos no participan para nada.*
Discutir.
Dar un ejemplo.
¿Cuán bien entiendes este concepto? 1 2 3 4 5

*B. **Luz.** Los artistas buscaban crear la ilusión de formas bañadas en luz y ambiente, lo cual requería un intenso estudio de la luz como fuente de color.*
Discutir.
Dar un ejemplo.
¿Cuán bien entiendes este concepto? 1 2 3 4 5

*C. **Percepción.** El artista registra sus propias sensaciones de color, en lugar de pintar al mundo tal como presumiblemente lo vemos.*
Discutir.
Dar un ejemplo.
¿Cuán bien entiendes este concepto? 1 2 3 4 5

4. Asignar tareas como facilitador, cronometrador, encargado de registrar las ideas o portavoz (ver "Diez alternativas para elegir a los líderes de los grupos y designar otros roles", pág 37).
5. Reunir a toda la clase y hacer todas o alguna de las siguientes actividades.
   - Repasar juntos el material.
   - Interrogar a los alumnos.
   - Obtener preguntas.
   - Pedir a los alumnos que evalúen cuánto han comprendido del material.
   - Proporcionar un ejercicio de aplicación o un cuestionario para que los alumnos pongan a prueba su comprensión del tema.

Variaciones

1. No formar subgrupos. Leer el material en voz alta ante toda la clase. Detener la lectura para responder a las preguntas, plantear las propias o explayarse sobre el texto.
2. Si la clase es lo bastante grande, formar cuatro o seis grupos de estudio. Reunir los grupos de dos en dos y pedirles que comparen apuntes y se ayuden mutuamente.

46

CLASIFICACIÓN DE FICHAS

Resumen

Éste es un método en colaboración que puede usarse para impartir conceptos, características de clasificación o hechos en torno a un objeto, o también para repasar información. El movimiento físico implicado puede contribuir a infundir energía a un grupo cansado.

Procedimiento

1. Entregar a cada alumno una ficha con información o un ejemplo que se adapte a una o más categorías. Aquí hay algunos ejemplos.
   - Tipos de árboles vs. efímeros perennes.
   - Personajes de diversas obras de Shakespeare.
   - Atribuciones de los poderes ejecutivo, legislativo y judicial.
   - Síntomas de distintas enfermedades.
   - Información que se adapte a las diversas partes de un currículum vitae.
   - Sustantivos, verbos, adverbios y preposiciones.
   - Libros de C. Dickens, W. Faulkner, E. Hemingway y J. Updike.
2. Pedir a los alumnos que recorran el aula y busquen a otros cuyas fichas coincidan con la misma categoría. (Se pueden anunciar las categorías de antemano o dejar que los alumnos las descubran por su cuenta.)
3. Hacer que los estudiantes con fichas de la misma categoría se presenten ante la clase.
4. A medida que se realicen las presentaciones, hacer cualquier observación que considere importante.

Variaciones

1. Pedir a cada grupo que dicte una pequeña clase sobre su categoría.
2. Al principio de la actividad, formar equipos. Entregar a cada grupo una colección completa de fichas, procurando que estén bien mezcladas. Pedir a cada equipo que clasifique las fichas en categorías. A partir de la cantidad de tarjetas clasificadas correctamente, cada grupo puede obtener un puntaje.

47

TORNEO DE APRENDIZAJE

Resumen

Esta técnica es una versión simplificada de los "Torneos de equipos y juegos", desarrollados por Robert Slavin y sus asociados. Combina un grupo de estudio con una competencia por equipos y puede ser utilizada para promover el aprendizaje de una amplia gama de hechos, conceptos y habilidades.

Procedimiento

1. Dividir a los alumnos en equipos de dos a ocho integrantes, todos de igual cantidad de miembros. (Si no es posible, habrá que promediar el puntaje de cada equipo.)
2. Proporcionar material de estudio a los grupos.
3. Elaborar varias preguntas que prueben que los alumnos han comprendido y/o recuerdan el material. Utilizar formatos que faciliten la calificación por parte de los alumnos, como *multiple choice*, llenar los espacios en blanco, verdadero/falso o definición de términos. Por ejemplo, en una clase de computación, los alumnos deben definir términos como los siguientes:
   - Cascada: una manera de acomodar ventanas abiertas.
   - Icono: representación gráfica de elementos.
   - Multitareas: la capacidad de una computadora para manejar más de una cosa a la vez.
   - Camino: ubicación de un archivo dentro del árbol del directorio.
   - Atributos: información sobre un archivo.
4. Formular una parte de las preguntas a los alumnos. Explicar que se trata de la "primera ronda" del torneo de aprendizaje. **Cada alumno debe responder a las preguntas en forma individual.**
5. Cuando todos hayan terminado, dar las respuestas correctas y pedir que cada uno calcule la cantidad que ha acertado. Luego, cada grupo debe sumar los puntajes de todos sus miembros de modo de obtener una calificación para el equipo. Anunciar los resultados de cada grupo.
6. Pedir al equipo que vuelva a estudiar para la segunda ronda del torneo. Luego, se formulan más preguntas. Repetir el procedimiento anterior y añadir la calificación obtenida a la de la primera ronda.
7. Se pueden realizar tantas rondas como se desee, pero **los equipos deben tener una sesión de estudio entre una y otra**. (La duración del torneo también es variable. Puede durar veinte minutos o varias horas.

Variaciones

1. Penalizar las respuestas equivocadas con una calificación de -2 o -3. Una respuesta en blanco puede ser contada como 0.
2. Planificar un torneo cuya base sea la exhibición de una serie de habilidades.

48

EL PODER DE DOS

Resumen

Esta actividad se utiliza para promover la cooperación y reforzar la importancia y los beneficios de la sinergia: es decir, que "dos cabezas piensan mejor que una".

Procedimiento

1. Formular una o más preguntas que requieran reflexión por parte de los alumnos. Aquí hay algunos ejemplos.
   - ¿Cómo digiere el alimento nuestro cuerpo?
   - ¿Qué es el conocimiento?
   - ¿Qué es "el debido proceso"?
   - ¿En qué sentido el cerebro humano actúa como una computadora?
   - ¿Por qué algunas veces las buenas personas sufren desgracias?
2. Pedir a los alumnos que respondan en forma individual.
3. Cuando todos hayan completado sus respuestas, formar parejas; los integrantes deben compartir sus respuestas.
4. Pedir a las parejas que elaboren una nueva respuesta para cada pregunta, perfeccionando las individuales.
5. Cuando todas las parejas hayan escrito nuevas respuestas, comparar las de cada pareja con las del resto de la clase.

Variaciones

1. Invitar a toda la clase a escoger la mejor respuesta para cada pregunta.
2. Para ahorrar tiempo, asignar preguntas específicas a cada pareja en lugar de hacer que todas respondan a las mismas.

49

CUESTIONARIO DEL EQUIPO

Resumen

Esta técnica incrementa la responsabilidad de los alumnos por su aprendizaje de una manera divertida y cordial.

Procedimiento

1. Escoger un tema que pueda ser presentado en tres segmentos.
2. Dividir a los alumnos en tres equipos.
3. Explicar la estructura de la sesión y hacer una presentación de no más de diez minutos.
4. Pedir al equipo A que prepare, en cinco minutos un cuestionario de respuestas breves. Los equipos B y C emplearán ese tiempo para repasar sus apuntes.
5. El equipo A interroga a un miembro del equipo B; si no puede responder, lo intenta el equipo C.
6. El equipo A dirige su siguiente pregunta a un miembro del equipo C; si no puede responder, lo intenta el equipo B. Se repite el proceso.
7. Cuando hayan terminado con el cuestionario, continuar con el siguiente segmento de la exposición. Luego pedir al equipo B que prepare un cuestionario y seguir la misma estructura de interrogatorio.
8. Cuando se hayan respondido las preguntas del equipo B, continuar con el tercer segmento de la exposición. Luego indicar al equipo C que prepare su cuestionario y seguir el mismo esquema de interrogatorio.

Variaciones

1. Distribuir cuestionarios previamente preparados y pedir a los equipos que escojan uno cuando llegue su turno de preguntar.
2. Dictar una clase continua. Dividir a los alumnos en dos equipos. Al final de la exposición, hacer que los dos grupos se interroguen entre sí.

ENSEÑANZA ENTRE PARES

Algunos expertos consideran que un tema sólo ha sido completamente dominado cuando el alumno es capaz de explicárselo a otra persona. La enseñanza entre pares proporciona a los alumnos la ocasión de aprender algo bien y, al mismo tiempo, convertirse en apoyo de sus compañeros. Las estrategias que siguen son métodos prácticos para crear esta clase de experiencia en el aula. También permiten que el docente intervenga cuando lo considere necesario.

50

INTERCAMBIO GRUPO A GRUPO

Resumen

En esta estrategia, los distintos grupos de alumnos reciben diversas tareas. Cada uno "enseña" lo que ha aprendido al resto de la clase.

Procedimiento

1. Elegir un tema que incluya diferentes ideas, eventos, posiciones, conceptos o enfoques. Buscar algo que promueva un intercambio de opiniones o de información. Estos son algunos ejemplos.
   - Dos eventos decisivos de la Segunda Guerra Mundial.
   - Las ideas de dos o más autores.
   - Etapas en el desarrollo infantil.
   - Distintas maneras de mejorar la nutrición.
   - Distintos sistemas operativos para las computadoras.
2. Dividir la clase en grupos según el número de asignaciones. En la mayoría de las clases, lo apropiado para esta actividad varía entre dos y cuatro grupos. Los alumnos pueden dedicar algún tiempo a la preparación del tema asignado.
3. Cuando haya finalizado la etapa de preparación, pedir a los grupos que escojan un portavoz. Luego cada uno de ellos hablará ante los demás equipos.
4. Tras una breve presentación, estimular a los alumnos a formular preguntas al portavoz o a expresar sus propias opiniones. Los otros miembros del grupo también pueden responder.
5. Continuar con el resto de las presentaciones de modo que cada grupo brinde su información y responda a las dudas y comentarios de los demás. Comparar las opiniones intercambiadas. Por ejemplo, el docente puede conducir la comparación entre dos países asignados, utilizando este método: un grupo ha recibido Costa Rica (considerado un país pacífico) y el otro, El Salvador (recientemente arrasado por una guerra civil). Después de que cada grupo reseña la cultura y la historia del país asignado, se lleva a cabo una discusión para analizar por qué dos países vecinos han pasado por experiencias tan diferentes.

Variaciones

1. Pedir a los grupos que realicen una profunda investigación antes de sus presentaciones.
2. Utilizar un panel o un esquema de discusión en pecera para las presentaciones de los subgrupos.

51

ROMPECABEZAS

Resumen

Ésta es una técnica muy utilizada, similar al intercambio entre grupos, pero con una diferencia importante: cada alumno enseña algo. Es una alternativa ideal cuando el material puede ser dividido en partes, sin que ningún segmento deba impartirse antes de los demás. Cada alumno aprende algo que, al combinarse con el material aprendido por los otros, forma un conjunto de conocimientos o habilidades coherente.

Procedimiento

1. Escoger un material que pueda ser dividido en partes. Un segmento puede abarcar desde una oración hasta viarias páginas. (Si el material es muy largo, pedir a los alumnos que lean lo que les ha sido adjudicado antes de la clase.). Éstos son algunos ejemplos.
   - Un material escrito con múltiples subtemas.
   - Partes de un experimento científico.
   - Un texto con distintas secciones o subtítulos.
   - Una lista de definiciones.
   - Un conjunto de artículos de revistas u otra clase de material breve.
2. Contar el número de segmentos y la cantidad de alumnos. De manera equitativa, distribuya distintas tareas a diferentes grupos de alumnos. Por ejemplo, en una clase de doce alumnos, con un material que puede dividirse en tres partes, se pueden formar cuartetos y asignar a cada uno una de las partes. Luego, pedir a los "equipos de estudio" que lean, analicen y aprendan el material que les ha sido asignado. (Si el docente lo desea, primero puede formar dos parejas de "compañeros de estudio" y luego combinarlos en cuartetos para que consulten y compartan lo aprendido entre ellos.)
3. Después del período de estudio, formar grupos de "aprendizaje en rompecabezas". Estos equipos contienen a un representante de cada "grupo de estudio" que hay en la clase*. En el ejemplo anterior, los miembros de cada cuarteto se numeran 1, 2, 3 y 4. Luego forman grupos de estudio con sus compa-

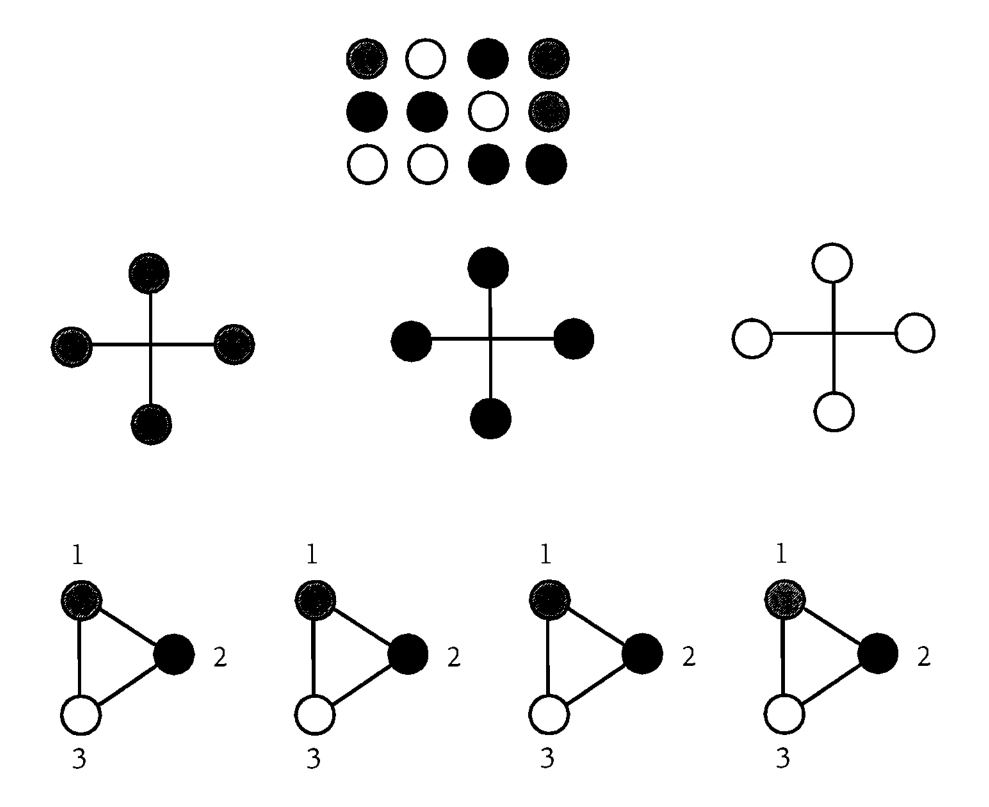
*En muchos casos, la cantidad de alumnos no puede emparejarse con los segmentos del material. Si éste es el caso, formar parejas en lugar de subgrupos. Dividir el material en sólo dos segmentos y asignar uno a cada integrante de la pareja. Por ejemplo, en una tarea que consta de siete partes, una persona puede recibir los segmentos 1, 2, 3 y 4 y la otra los segmentos 5, 6 y 7. Luego formar compañeros de estudio con la misma asignación. Por último, indicar a las parejas originales que se enseñen mutuamente lo que han estudiado.

ñeros del mismo número. El resultado será cuatro tríos. En cada uno habrá una persona que haya estudiado el segmento 1, otra el 2 y otra el 3. El siguiente diagrama muestra esta secuencia.

Explicación total al grupo

Grupo de estudio

Grupos de aprendizaje en cooperación



4. Pedir a los miembros de los grupos "rompecabezas" que se enseñen entre ellos lo que han aprendido.
5. Reunir a toda la clase para repasar el material y aclarar las dudas que hayan quedado.

Variaciones

1. Asignar una nueva tarea, como por ejemplo responder una serie de preguntas, que dependa del conocimiento acumulado de todos los miembros del grupo.
2. Asignar la responsabilidad de aprender una habilidad, en lugar de una información cognoscitiva. Procure que los alumnos se enseñen unos a otros las habilidades adquiridas.

52

AQUÍ TODOS SON MAESTROS

Resumen

Ésta es una estrategia sencilla para obtener la participación de toda la clase y la responsabilidad individual. Brinda a cada estudiante la ocasión de actuar como "maestro" de los demás.

Procedimiento

1. Entregar una ficha a cada alumno. Pedir que escriban una pregunta sobre el material estudiado en la clase (por ejemplo, una lectura) o sobre un tema específico que quisieran discutir en clase.
   Por ejemplo, en una clase sobre cuentos cortos latinoamericanos, el docente puede proponer un análisis del cuento "No se culpe a nadie" de Julio Cortázar y pedir a los alumnos que formulen sus preguntas sobre la trama.
2. Recoger las tarjetas, mezclar y entregar una a cada alumno, quienes deben leer en silencio la pregunta o el tema de su ficha y pensar en una respuesta.
3. Pedir voluntarios para leer en voz alta la ficha que han recibido y dar una respuesta.
4. Tras cada respuesta, solicitar opiniones al resto de la clase.
5. Continuar mientras haya voluntarios.

Variaciones

1. Conservar las tarjetas y formar un panel de alumnos. Leer cada ficha y plantear una discusión al respecto. Rotar los miembros del panel con frecuencia.
2. Pedir a los alumnos que escriban en tarjetas una opinión u observación sobre el material de aprendizaje. Preguntar a los demás si concuerdan o discrepan con lo expresado por sus compañeros.

53

CLASES ENTRE PARES

Resumen

Ésta es una estrategia para promover la enseñanza entre pares, en la cual los miembros de la clase asumen toda la responsabilidad por el aprendizaje de sus compañeros.

Procedimiento

1. Dividir la clase en tantos equipos como temas haya para enseñar.
2. Brindar a cada grupo alguna información, concepto o habilidad para que la transmita a los demás. Aquí hay algunos ejemplos.
   - La estructura de un buen párrafo.
   - Mecanismos psicológicos de defensa.
   - Resolver un acertijo matemático.
   - La difusión del SIDA.

   Los temas deben estar interrelacionados.
3. Pedir a cada grupo que diseñe una manera de presentar su tema ante el resto de la clase que no sea una disertación o la lectura de un informe. Instar a proponer una experiencia lo más activa posible.
4. Hacer alguna de las siguientes sugerencias:
   - proporcionar medios visuales;
   - elaborar una escena demostrativa (siempre que sea posible);
   - utilizar ejemplos y/o analogías;
   - obtener la participación de los alumnos a través de debates, juegos de preguntas y respuestas, tareas por escrito, dramatizaciones, imágenes mentales o estudio de casos;
   - Solicitar preguntas.

   Por ejemplo, en una clase de sociología, el profesor pide a la clase presentaciones sobre cuatro elementos importantes del envejecimiento. Se forman cuatro subgrupos y se escogen los siguientes procedimientos para la enseñanza entre pares.

   - ***Proceso:*** *un cuestionario "verdadero/falso" sobre los hechos del envejecimiento.*
   - ***Aspectos físicos:*** *una simulación de los aspectos típicos (por ejemplo: artritis, sordera, problemas de vista).*

- ***Estereotipos:*** *una tarea escrita donde los alumnos explican la forma en que la sociedad percibe a los mayores.*
- ***Pérdida de independencia:*** *un ejercicio de dramatización donde un joven analiza los aspectos de la transición con su padre.*

También se pueden seleccionar algunos métodos de *Aprendizaje activo* como técnicas educativas.

5. Destinar suficiente tiempo para la planificación y la preparación (ya sea en clase o fuera de ella). Luego, pedir a cada grupo que presente sus clases. Elogiar los esfuerzos de todos.

Variaciones

1. En lugar de que los distintos grupos se enseñen entre sí, pedir a los alumnos que se dicten clase unos a otros en forma individual o en pequeños grupos.
2. Permitir que los grupos distribuyan material de lectura antes de dictar sus clases.

54

ESTUDIOS DE CASOS CREADOS POR LOS ALUMNOS

Resumen

El estudio de casos es considerado como uno de los mejores métodos de aprendizaje. Una discusión típica se centra en las cuestiones relacionadas con una situación concreta o ejemplo, las medidas que deberían tomarse y las lecciones que pueden aprenderse, junto con los métodos para manejar o evitar situaciones semejantes en el futuro. La siguiente técnica permite a los alumnos crear sus propios estudios de casos.

Procedimiento

1. Dividir la clase en parejas o tríos. Cada grupo debe desarrollar un estudio de casos para analizar y discutir con el resto de la clase.
2. Señalar que el propósito de un estudio de casos es aprender un tema examinando una situación concreta que lo refleje. Los siguientes son algunos ejemplos.
   - Escribir un haiku para mostrar cómo se hace.
   - Analizar un currículum real para estudiar la forma de redactarlo.
   - Relatar un verdadero experimento científico para aprender el procedimiento.
   - Examinar un diálogo entre un jefe y un empleado para aprender a proporcionar apoyo positivo.
   - Estudiar las medidas tomadas por un padre en una situación conflictiva con su hijo para estudiar el manejo de conductas.
3. Dar tiempo suficiente para que los grupos elaboren una situación, un ejemplo o un problema relacionado con la materia de la clase.
   Por ejemplo, en una clase sobre historia latinoamericana del siglo XX, el docente puede seleccionar tres eventos históricos donde haya intervenido un país latinoamericano, asignando uno a cada pareja de alumnos para elaborar un estudio de casos.
   Luego, cada pareja escribe un resumen donde detalla específicamente los eventos históricos.
4. Cuando se hayan completado los estudios de casos, pedir a los grupos que los presenten ante la clase. Permitir que un miembro del grupo conduzca la discusión.

Variaciones

1. Pedir algunos voluntarios para preparar estudios de casos por anticipado para el resto de la clase. (Esta preparación es una tarea excelente.)
2. Formar un número par de grupos. Juntarlos de a dos e indicarles que analicen sus trabajos.

55

EN EL NOTICIERO

Resumen

Ésta es una manera interesante de obtener la participación de los alumnos, despertando su interés por el tema incluso antes de asistir a la clase. Este enfoque para la enseñanza entre pares también resultará en una profusión de material e información que puede compartirse con todos los alumnos.

Procedimiento

1. Pedir a los alumnos que lleven a la clase artículos, notas periodísticas, editoriales y caricaturas relacionadas con el tema que se va a tratar. Por ejemplo, un docente puede solicitar artículos de revistas o periódicos relacionados con el clima, como un análisis del recalentamiento terrestre.
2. Dividir la clase en subgrupos y pedir que examinen todo el material reunido y elijan los dos o tres más interesantes.
3. Reunir a toda la clase y solicitar representantes de cada subgrupo para compartir el material seleccionado con los demás.
4. A medida que se presenten los grupos, prestar atención a los puntos importantes que serán abordados en la clase, y utilizarlos para promover la discusión.

Variaciones

1. Reunir todo el material aportado, fotocopiarlo y distribuirlo como apoyo para la clase o pedir a los alumnos que lo entreguen en una clase anterior para copiarlo y repartirlo antes de empezar la clase. Así, todos podrán leerlo previamente.
2. Utilizar el material periodístico como estudio de casos o como base para una dramatización.

56

SESIÓN DE AFICHES

Resumen

Este método de presentación es excelente para que los estudiantes reciban información rápidamente, para capturar su imaginación e invitarlos a intercambiar ideas entre ellos. La técnica también es un método gráfico y original para permitir que los alumnos expresen sus percepciones y sentimientos sobre el tema de la clase, todo en un ambiente de cordialidad.

Procedimiento

1. Pedir a cada alumno que elija un tema relacionado con la materia general de la clase o con la unidad que se está discutiendo o estudiando.
2. Indicarles que preparen una lámina que exprese su concepto. El afiche debe explicarse a sí mismo; es decir, los observadores tienen que entender la idea fácilmente, sin más explicaciones orales o escritas. No obstante, los alumnos pueden preparar un folleto de una página, para acompañar al afiche, que ofrezca más detalles a modo de material de referencia.
3. Durante la clase, perdir a los alumnos que coloquen a la vista sus presentaciones y que circulen por el aula observando y analizando las láminas de los demás.

Por ejemplo, en una clase sobre salud en la que se estudia el estrés, los temas asignados incluyen los siguientes:

- *causas del estrés;*
- *síntomas del estrés;*
- *efectos del estrés en uno mismo y en los demás;*
- *reductores del estrés.*

Uno de los alumnos ilustra los síntomas mediante un afiche que muestra las siguientes imágenes:

- *una persona obesa sobre una balanza;*
- *alguien con una bebida alcohólica;*
- *dos personas peleando;*
- *una persona con dolor de cabeza.*

Debajo de cada imagen hay un párrafo breve explicando cómo y por qué una persona estresada puede exhibir el síntoma retratado.

4. Quince minutos antes de finalizar la clase, reunir a todos y conversar sobre lo que les resultó más valioso de la actividad.

Variaciones

1. Se pueden formar equipos de dos o tres en lugar de asignar tareas individuales, sobre todo si el tema tiene un alcance limitado.
2. Tras la exposición de afiches proponer un panel de discusión, utilizando a algunos de los expositores como panelistas.

APRENDIZAJE INDEPENDIENTE

Las exposiciones con toda la clase y en colaboración pueden verse realzadas mediante actividades de aprendizaje independiente. Cuando los alumnos aprenden por su cuenta, desarrollan la capacidad de concentrarse y reflexionar. Trabajar solos también les brinda la oportunidad de asumir una responsabilidad personal por su aprendizaje. Las estrategias que siguen son una combinación de técnicas que pueden utilizarse dentro y fuera del aula.

57

IMAGINACIÓN

Resumen

A través de las imágenes mentales, los alumnos pueden crear sus propias ideas. La visualización resulta efectiva como suplemento creativo del aprendizaje en colaboración. También puede servir como trampolín para un proyecto independiente que, en un principio, a los alumnos puede parecerles abrumador.

Procedimiento

1. Introducir el tema que habrá de tratarse. Explicar a los alumnos que el tema requiere creatividad y que el uso de las imágenes mentales puede ayudarlos.
2. Indicar a los alumnos que cierren los ojos. Utilizar música de fondo, luz tenue y técnicas de respiración.
3. Realizar ejercicios de precalentamiento para abrir el *ojo mental*. Pedir a los alumnos que, con los ojos cerrados, traten de visualizar imágenes y sonidos, como un pimpollo de rosa, su dormitorio, un semáforo que cambia de color o el repiquetear de la lluvia.
4. Cuando todos estén relajados, sugerir una imagen sobre la cual trabajar.
   - Una experiencia futura.
   - Un entorno desconocido.
   - Un problema para resolver.
   - Un proyecto pendiente.

   Por ejemplo, un docente está ayudando a sus alumnos a prepararse para una entrevista laboral, y les formula las siguientes preguntas.
   - *¿Cómo estás vestido?*
   - *¿Qué hora es?*
   - *¿Qué aspecto tiene la oficina?*
   - *¿En qué clase de silla estás sentado?*
   - *¿Dónde está sentado el entrevistador?*
   - *¿Qué aspecto tiene el entrevistador?*
   - *¿Cómo te sientes?*
   - *¿Qué te preguntan? ¿Cómo respondes?*
5. A medida que se describa la imagen, realizar intervalos de silencio de modo que los alumnos puedan crear su propia imagen visual. Plantear preguntas que estimulen el uso de todos los sentidos.

- ¿Cómo se ve?
- ¿A quiénes ves? ¿Qué están haciendo?
- ¿Qué sientes?

6. Concluir pidiendo a los alumnos que graben la imagen en su mente. Terminar lentamente el ejercicio.
7. Pedir a los alumnos que formen pequeños grupos y que compartan su experiencia de visualización. Indicarles que describan la imagen utilizando la mayor cantidad de sentidos posible. Si lo desean, pueden describirla por escrito.

Variaciones

1. Luego de que los alumnos hayan ensayado mentalmente cómo actuarían en una situación específica, proponerles que planifiquen cómo se manejarán en la vida real.
2. Dirigir un ejercicio de visualización en el que los alumnos experimenten el fracaso. Luego, hacerlos imaginar un éxito.

58

ESCRIBIR "AQUÍ Y AHORA"

Resumen

Escribir permite a los alumnos reflexionar sobre las experiencias que han tenido. Un ejercicio dramático para promover la reflexión independiente es pedirles que relaten una experiencia pero en tiempo presente (como si les estuviese ocurriendo "aquí y ahora").

Procedimiento

1. Elegir la clase de experiencia sobre la cual se desea que escriban sus alumnos. Puede ser un evento pasado o futuro.Éstas son algunas posibilidades.
   - Un problema reciente.
   - Un evento familiar.
   - El primer día en un nuevo empleo.
   - Una presentación.
   - Una experiencia con un amigo/a.
   - Una situación de aprendizaje.
2. Informar a la clase sobre la experiencia elegida para la composición reflexiva. Explicar que un método valioso para analizarla es revivirla o experimentarla por primera vez "aquí y ahora". Esto causa un impacto más claro que escribir sobre algo en pasado o en un futuro distante.
3. Los alumnos deben tener una mesa o un escritorio sobre el cual escribir, en un ambiente privado y tranquilo.
4. Pedir a los alumnos que escriban, en tiempo presente, sobre la experiencia seleccionada. Deben comenzar desde el principio y anotar lo que hacen y sienten, por ejemplo: "Estoy frente a mis compañeros ofreciendo una presentación. Quiero mostrarme seguro de mi mismo..." Pueden escribir todo lo que deseen sobre los eventos que ocurren y los sentimientos que se generan en ellos.
5. Destinar el tiempo suficiente para escribir. Los alumnos no deben sentirse presionados. Cuando hayan acabado, pedirles que vuelvan a leer sus reflexiones en el "aquí y ahora".
6. Analizar qué nuevas medidas podrían tomar en un futuro.

Variaciones

1. Para contribuir a que los alumnos estén bien dispuestos para la experiencia, realizar primero un ejercicio de visualización o mantener un debate grupal relacionado con el tema de la redacción.
2. Pedir a los alumnos que compartan lo que han escrito. Una alternativa es invitar a algunos voluntarios para que lean su composición. Otra es formar parejas que compartan sus trabajos entre sí.

59

MAPAS MENTALES

Resumen

Éste es un método creativo para que los alumnos generen ideas, fijen lo aprendido o planifiquen un nuevo proyecto en forma individual. Al pedirles que creen un mapa mental, se los ayuda a identificar claramente y de manera creativa lo que han aprendido o lo que planifican.

Procedimiento

1. Escoger un tema para el mapa mental. Algunas de las posibilidades son:
   - un problema o tema sobre el cual se desea que los estudiantes generen ideas activas;
   - un concepto o habilidad que acaba de enseñar;
   - un proyecto para ser planificado por los alumnos.
2. Elaborar un mapa mental simple utilizando colores, imágenes o símbolos. Un ejemplo podría ser una persona que va a un supermercado, donde utiliza su mapa mental para clasificar los alimentos que necesita en relación con las distintas secciones donde puede encontrarlos (por ejemplo: productos lácteos, agrícolas y congelados). Explicar cómo los colores, imágenes y símbolos de su mapa mental promueven el pensamiento de todo el cerebro (en contraposición con el pensamiento hemisferio derecho/hemisferio izquierdo). Invitar a los alumnos a citar ejemplos simples de sus vidas cotidianas donde pueden construir un mapa mental.
3. Proporcionar papel, marcadores y cualquier otro recurso que considere apropiado para que los alumnos creen mapas mentales gráficos y coloridos. Sugerir que partan de un dibujo central que describa el tema o la idea principal. Luego, estimularlos a dividir el total en componentes más pequeños y a describirlos en torno a la periferia del mapa (utilizando colores y dibujos). **Alentarlos a representar cada idea en forma pictórica, con la menor cantidad de palabras posible.** Después de esto, podrán explayarse a medida que los detalles les vengan a la mente.
4. Dar el tiempo suficiente para que los alumnos elaboren sus mapas mentales. Sugerir que observen los trabajos de sus compañeros para estimular sus propias ideas.
5. Pedir a los alumnos que compartan sus mapas mentales. Luego, discutir con los alumnos sobre el valor de esta forma creativa de expresar las ideas.

Variaciones

1. Asignar un mapa mental en equipo en lugar de pedir a los alumnos que trabajen en forma individual.
2. Utilizar computadoras para generar mapas mentales.

60

APRENDIZAJE EN ACCIÓN

Resumen

Este método brinda a los alumnos la ocasión de experimentar directamente con la aplicación del tema estudiado o analizado en la clase. Un proyecto fuera del horario escolar los estimula al descubrimiento y los capacita para ser creativos al compartir sus trabajos con los demás. La ventaja de esta actividad se basa en que puede ser utilizada con cualquier tema o aplicación.

Procedimiento

1. Introducir el tema ante los alumnos presentando cierta información mediante una disertación breve y un debate con toda la clase.
2. Explicar que tendrán la oportunidad de experimentar el tema directamente, a través de una excursión a un escenario de la vida real.
3. Dividir la clase en grupos de cuatro o cinco alumnos y pedirles que elaboren una lista con preguntas o cuestiones específicas para examinar durante la excursión.
4. Pedir a los grupos que compartan sus listas con el resto de la clase.
5. Los alumnos deben discutir cada ítem y desarrollar una lista común que será usada por todos.
6. Establecer un plazo (por ejemplo, una semana) para que los alumnos visiten el lugar y realicen las preguntas u observaciones de la lista. Pueden elegir el sitio ellos mismos, o se pueden indicar lugares específicos para evitar superposiciones. Por ejemplo, se puede indicar a los alumnos que visiten empresas como un negocio minorista, un restaurante de comidas rápidas, un hotel o un taller de reparación de coches. En estos casos pueden acudir como clientes para experimentar cómo son tratados.
7. Las preguntas deben ser específicas y comparables con los hallazgos de los demás.

   Por ejemplo, en lo que se refiere a "servicio al cliente", los siguientes ítem, de observación serían adecuados.

   - *¿Cuánto tardó el empleado en atender al cliente?*
   - *¿El empleado sonrió?*
   - *¿El empleado fue amable?*
   - *¿El empleado formuló preguntas para identificar el problema?*
   - *¿El empleado utilizó técnicas de escucha activa? Dar ejemplos.*
   - *¿El empleado resolvió el problema?*
   - *Tú, como cliente, ¿te sentiste complacido con la experiencia? ¿Por qué?*

8. Pedir a los alumnos que compartan sus hallazgos con el resto de la clase utilizando un método creativo (por ejemplo, una dramatización, una entrevista simulada, un panel de discusión o un juego).

Variaciones

1. La actividad se puede realizar en grupo en lugar de hacerla de manera individual.
2. En lugar de pedir a la clase que elabore una lista de preguntas o pautas de observación, los individuos pueden crear sus propias listas.

61

DIARIOS DE APRENDIZAJE

Resumen

Cuando se pide a los alumnos que reflejen por escrito sus experiencias de aprendizaje, se los alienta a tomar conciencia de lo que les ocurre a través del lenguaje. Una técnica muy utilizada en este sentido es el diario de aprendizaje: un registro de reflexiones llevado por los alumnos durante un plazo prolongado.

Procedimiento

1. Explicar a los alumnos que la experiencia no siempre es el mejor maestro y que es importante reflexionar sobre lo vivido para adquirir conciencia de lo que hemos aprendido.
2. Sugerir (o exigir, en caso necesario) llevar un diario de sus pensamientos y aprendizajes.
3. Pedirles que, un par de veces por semana, pongan por escrito lo que piensan o sienten respecto de lo que están aprendiendo. Los comentarios deben ser registrados bajo la forma de diario personal.
4. Pedir a los alumnos que se concentren en alguna de estas categorías o en todas ellas.
   - Lo que les ha quedado **confuso** o aquello con lo cual **discrepan**.
   - Cómo se **conectan** las experiencias de aprendizaje con sus vidas personales.
   - Cómo se **reflejan** las experiencias en otras cosas que leen, ven o hacen.
   - Lo que han **observado** de ellos mismos o de otros a partir de las experiencias.
   - Lo que han **concluido** a partir de las experiencias.
   - Lo que les gustaría **hacer** como resultado de las experiencias.
5. Recoger, leer y comentar los diarios periódicamente, para que los alumnos tengan la responsabilidad de llevarlos y usted pueda recibir un *feedback* sobre su aprendizaje.

Variaciones

1. En lugar de un cuaderno en blanco, se puede proporcionar un formato estructurado sobre el cual los alumnos organicen sus anotaciones.
2. Pedir a los alumnos que escriban durante el horario de clase, en lugar de hacerlo después.

62

CONTRATOS DE APRENDIZAJE

Resumen

El aprendizaje autodirigido suele ser más permanente que el conducido por el docente. No obstante, hay que procurar que estén explícitos los acuerdos sobre qué y cómo será aprendido algo. Un medio para lograrlo es el contrato de aprendizaje.

Procedimiento

1. Pedir a cada alumno que escoja un tema que desee estudiar en forma independiente.
2. Estimularlos a pensar cuidadosamente su plan de estudio. Permitir que le dediquen el tiempo suficiente a la investigación y las consultas para elaborar el plan.
3. Solicitar a los alumnos un contrato escrito que abarque las siguientes categorías:
   - los objetivos que desea alcanzar;
   - los conocimientos o habilidades específicos a ser dominados;
   - las actividades que serán utilizadas;
   - la evidencia que presentará para demostrar que ha alcanzado los objetivos;
   - una fecha de conclusión.

El siguiente es un contrato creado por un alumno que desea trabajar en su curriculum.

Tema	Redacción del curriculum.
Objetivos	• Presentarme favorablemente por escrito.
Conocimiento específico	• Elegir un formato apropiado. • Condensar cuatro páginas en dos. • Redactar un objetivo de carrera claro.
Actividades de aprendizaje	• Revisar ejemplos de curriculum. • Elegir los que me gusten y hacer observaciones sobre ellos. • Preparar un borrador y someterlo a la crítica del docente.

	• Modificar lo que sea necesario. • Enviar copias a tres personas y pedirles su opinión. • Preparar el currículum final.
Fecha de conclusión	• En un plazo de dos semanas.

4. Analizar el contrato propuesto con el alumno. Sugerir recursos que estén a su disposición. Negocie cualquier cambio que desee realizar.

Variaciones

1. Redactar contratos de aprendizaje en grupo en lugar de individuales.
2. En lugar de proporcionar libertad de elección, escoger el tema y los objetivos para el alumno, u ofrecer una selección limitada. No obstante, dar gran libertad para elegir la forma en que será estudiado el tema.

APRENDIZAJE EMOCIONAL

Las actividades de aprendizaje emocional permiten a los alumnos examinar sus sentimientos, valores y actitudes. Hasta los temas más técnicos llevan implícitos un territorio emotivo. Por ejemplo, ¿de qué sirven los conocimientos informáticos si el alumno se siente ansioso o inseguro de sí mismo cuando usa la computadora? Las estrategias siguientes están diseñadas para tomar conciencia de los sentimientos, valores y actitudes que acompañan a muchos temas de enseñanza. Impulsan a los alumnos a examinar sus creencias y a preguntarse si están comprometidos con el aprendizaje de nuevas maneras de hacer las cosas.

63

VER CÓMO ES

Resumen

Con frecuencia, un tema promueve la comprensión y sensibilidad ante personas o situaciones desconocidas para los alumnos. Uno de los mejores métodos para lograr esta meta es crear una actividad emotiva, que estimule el conocimiento de esa persona o situación poco familiar.

Procedimiento

1. Escoger un tipo de persona o situación que se desee dar a conocer a los alumnos. Aquí hay algunos ejemplos.
   - Cómo es pertenecer a la minoría.
   - Cómo es encontrarse en un período distinto de la historia.
   - Cómo es provenir de una cultura diferente.
   - Cómo es ser una persona con problemas o incapacidades especiales.
2. Buscar un método para simular esa persona o esa situación. Existen diversas formas de hacerlo.
   - Hacer que los estudiantes se vistan con el atuendo de esa persona o situación. También pueden manejar equipos o accesorios, o realizar una actividad típica de esa persona.

     Por ejemplo, una manera de sensibilizar a los alumnos sobre el proceso normal de envejecimiento es hacerles usar gafas manchadas con vaselina, habas en los zapatos, algodones en los oídos y guantes de látex en las manos. Luego, pedirles que escriban su nombre, dirección y número telefónico en un papel, o que paseen fuera del aula.
   - Colocar a los alumnos en situaciones donde tengan que responder como lo haría el personaje que representan.
   - Utilizar una analogía para crear una simulación: elaborar un argumento familiar que ponga de manifiesto una situación desconocida para los alumnos. Por ejemplo, pedir a todos los estudiantes zurdos que representen a sus compañeros que son culturalmente diferentes.
   - Asumir el papel de un individuo y pedir a los alumnos que lo entrevisten, que lo interroguen sobre sus experiencias, opiniones y sentimientos.

     Por ejemplo, una profesora de ciencias se viste como Galileo y representa una obra sobre la vida y los dilemas éticos que debió enfrentar el astrónomo. Se escucha música renacentista y el planetario se ilumina con velas, mientras Galileo ha-

ce sus descubrimientos con el telescopio. La obra termina con el juicio a Galileo y la defensa de sus hallazgos. Después, los alumnos escriben un ensayo sobre las preguntas éticas que enfrenta Galileo, opinan sobre sus decisiones e imaginan lo que hubiesen hecho ellos.

3. Preguntar a los alumnos qué sintieron con la simulación. Analizar la experiencia de estar en el lugar otro. Invitarlos a identificar los desafíos que enfrentan ante personas y situaciones desconocidas.

Variaciones

1. Si es posible, concretar un encuentro real con la situación o persona desconocida.
2. Conducir una experiencia de imaginación en la que los estudiantes visualicen a la persona o situación que les resulta poco familiar.

64

CARTELERA DEL *RANKING*

Resumen

Muchas situaciones de aprendizaje no se basan en un contenido correcto o equivocado. Cuando existen valores, opiniones, ideas y preferencias sobre un tema que está dictando, el docente puede utilizar esta actividad para estimular la reflexión y la discusión.

Procedimiento

1. Dividir la clase en grupos de cuatro a seis alumnos.
2. Distribuir entre los alumnos una lista como alguna de las que siguen.
   - Valores (por ejemplo: 1. Lealtad, 2...., etc.).
   - Opiniones (por ejemplo: 1. La prevención del crimen debería ser nuestra primera preocupación nacional, 2...., etc.).
   - Soluciones alternativas a un problema (por ejemplo: Métodos para ahorrar energía. 1. Compartir los transportes, 2...., etc.).
   - Decisiones que ellos u otros deban tomar (por ejemplo: 1. Legalizar las drogas: 2...., etc.).
   - Atributos que deseen (por ejemplo: 1. Belleza física, 2...., etc.).
   - Preferencias (por ejemplo, 1. Edgar Allan Poe, 2...., etc.).

   Por ejemplo, se puede preguntar a los alumnos qué cualidades buscan en los amigos: (confiable, divertido, tranquilo, comprensivo, etc.).
3. Entregar un anotador a cada grupo y pedirles que escriban cada ítem en una hoja separada.
4. Luego, pedir a los grupos que clasifiquen las hojas, de modo que el valor, la opinión o la acción que prefieran se encuentre encima de todas y que las demás sean acomodadas consecutivamente en orden de preferencia.
5. Hacer una cartelera para que los grupos puedan exhibir sus *ranking* de preferencias. (Se pueden adherir las hojas a un pizarrón, un cuadro o una gran hoja de papel.)
6. Ya expuestos visualmente, comparar los resultados de los distintos grupos.

Variaciones

1. Intentar alcanzar un consenso de toda la clase.
2. Pedir a los alumnos que entrevisten a miembros de grupos cuyas respuestas difieran de las suyas.

65

¿QUÉ? ¿Y ENTONCES QUÉ? ¿Y AHORA QUÉ?

Resumen

El valor de cualquier técnica de aprendizaje activo aumenta cuando se pide a los alumnos que reflexionen sobre la experiencia que acaban de tener y que analicen sus consecuencias. Este período de reflexión suele ser llamado procesamiento o interrogatorio. Algunos docentes utilizan el término cosecha. Aquí hay una secuencia en tres etapas para cosechar una rica experiencia de aprendizaje.

Procedimiento

1. Hacer que la clase atraviese una experiencia que sea apropiada para su tema.
   - Un juego o ejercicio de simulación.
   - Una excursión.
   - Un video.
   - Un proyecto de aprendizaje en acción.
   - Un debate.
   - Una dramatización.
   - Un ejercicio de visualización.
2. Pedir a los alumnos que comenten **qué** les ocurrió durante la experiencia.
   - ¿Qué hicieron?
   - ¿Qué observaron? ¿En qué pensaron?
   - ¿Qué sentimientos tuvieron durante la experiencia?

   Para generar respuestas, se puede utilizar cualquiera de las alternativas enumeradas en "Diez métodos para obtener participación en cualquier momento".
3. Luego pedir a los alumnos que se pregunten, "**¿Y entonces qué?**"
   - ¿Qué beneficios obtuvieron de la experiencia?
   - ¿Qué aprendieron o recordaron?
   - ¿Qué implicó la actividad?
   - ¿Cómo se relaciona la experiencia con la vida real (si se trató de una dramatización)?
4. Finalmente, pida a los alumnos que consideren "**¿Y ahora qué?**".
   - ¿De qué manera quieren cambiar las cosas en el futuro?

- ¿Cómo se puede ampliar el conocimiento que obtuvieron?
- ¿Qué medidas pueden tomar para aplicar lo aprendido?

Variaciones

1. Limitar la discusión a "¿Qué?" y "¿Y entonces qué?"
2. Utilizar estas preguntas para estimularlos a llevar un diario (ver estrategia 61, "Diarios de aprendizaje").

66

AUTOEVALUACIÓN ACTIVA

Resumen

A través de este método, los alumnos son capaces de compartir sus actitudes respecto de un tema mientras se evalúan a ellos mismos. Permite que el docente calibre los sentimientos y creencias de los estudiantes y sirve como trampolín para iniciar una discusión de toda la clase.

Procedimiento

1. Hacer una lista de enunciados que serán leídos a la clase, de modo de evaluar las actitudes y los sentimientos respecto de un tema.
   Por ejemplo, un docente compone los siguientes enunciados.
   - *Quiero un empleo que me permita trabajar con otras personas.*
   - *Quiero un empleo que me pague lo máximo que puedo obtener, considerando mis aptitudes.*
   - *Quiero un empleo qûe sea seguro y libre de la inquietud que implica ser constantemente evaluado.*
   - *Quiero un empleo que no me exija llevar trabajo a casa por las noches.*
   - *Quiero un empleo que no implique muchos viajes.*
   - *Quiero un empleo que tenga un valor para la comunidad.*
   - *Quiero un empleo que desafíe constantemente mis capacidades.*
2. Pedir a los alumnos que se ubiquen al fondo del salón, colocando todas las sillas o pupitres a un costado.
3. Hacer una escala de clasificación del 1 al 5 y escribir los números en un pizarrón o en hojas pegadas a la pared.
4. Explicar que se leerán los enunciados a toda la clase. Después de escuchar cada uno, los alumnos deben acercarse al número que coincida mejor con su actitud o su comprensión del tema. Según la materia, el número 1 podría ser "Concuerda categóricamente" o "Comprende profundamente", con toda la gama hasta el 5 para "Discrepa categóricamente" o "No comprende".
5. A medida que se lee cada enunciado, los alumnos deben desplazarse al lugar del aula que más coincida con su conocimiento u opinión. Cuando se haya formado una fila frente a las diversas posiciones, invitar a algunos alumnos a explicar el motivo de su decisión.

6. Después de escuchar las opiniones de los otros, indicar que cualquiera que desee cambiar de posición puede hacerlo.
7. Repetir el procediemiento con los demás enunciados o hechos.
8. Luego, dividir a los alumnos en grupos. Entregarles una copia escrita de los enunciados y pedirles que conversen sobre ellos.
9. Por último, pedir a los estudiantes que reconsideren en privado su respuesta a cada ítem y que le asignen un número a cada enunciado que refleje su nivel final de acuerdo o discrepancia.

Variaciones

1. En una clase numerosa, pedirles a los alumnos que primero escojan una respuesta al enunciado y luego se desplacen al puesto correspondiente.
2. Empezar con una discusión en pequeños grupos y luego proceder con la evaluación individual (privada).

67

MODELOS

Resumen

Esta actividad es un medio interesante para estimular la discusión sobre valores y actitudes. Se pide a los alumnos que mencionen personalidades famosas que consideran modelos de ciertos rasgos distintivos, asociados con un tema que se estudia en la clase.

Procedimiento

1. Dividir a los alumnos en grupos de cinco o seis integrantes y entregar a cada uno una hoja de papel y marcadores.
2. Pedir a cada grupo que identifique tres personas a quienes consideren representativas del tema en discusión. Por ejemplo, en música podrían elegir a Elton John, Billy Joel y Stevie Wonder.
3. Después de haber identificado las tres figuras famosas, pedirles que elaboren una lista con las características que todos tienen en común, las cuales los destacan como modelos para el tema que está en discusión. Los alumnos deben escribir sus listas de personas y características en el papel y luego exhibirla a la vista de todos en la pared.
4. Reunir a toda la clase y comparar las listas. Cada grupo debe explicar por qué eligió a esas personas.
5. Plantear una discusión general sobre las diversas percepciones de los alumnos.

Variaciones

1. En lugar de citar personas reales, pedir a los alumnos que escojan personajes ficticios.
2. Asignar a cada grupo una lista específica de personajes representativos del tema en discusión.

DESARROLLO DE HABILIDADES

En la actualidad, uno de los principales objetivos de la educación es la adquisición de habilidades para el mercado laboral moderno. Existen aptitudes técnicas como la redacción y la computación, y aptitudes no técnicas, como la capacidad de escuchar con atención y hablar con claridad. Cuando los alumnos se esfuerzan por aprender nuevas habilidades y mejorar las existentes, necesitan practicarlas efectivamente y obtener una buena respuesta del docente. Las siguientes estrategias representan distintas maneras de desarrollar habilidades. Algunas son serias y otras divertidas. En particular, se describen distintas maneras de efectuar dramatizaciones.

68

LA LÍNEA DE FUEGO

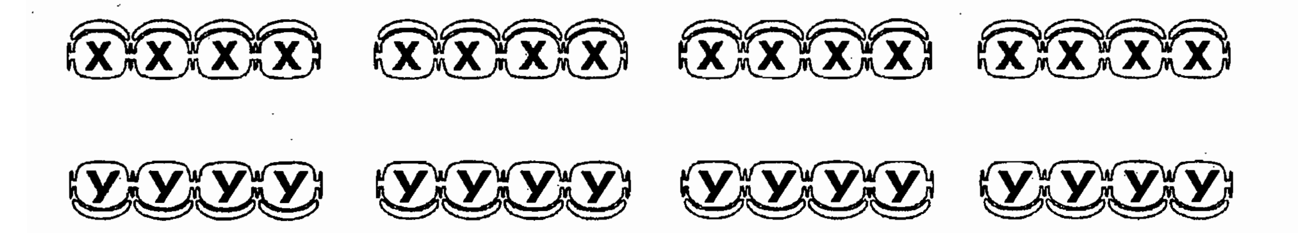
Resumen

Ésta es una estrategia animada y ágil que puede utilizarse con una amplia variedad de propósitos, como exámenes y dramatizaciones. Se basa en una rotación constante de parejas. Los alumnos tienen la oportunidad de responder a preguntas disparadas rápidamente y a otros tipos de desafíos.

Procedimiento

1. Decidir el propósito para el cual quisiera usar "la línea de fuego". Aquí hay algunos ejemplos cuando el objetivo sea el desarrollo de habilidades.
   - Los alumnos pueden examinarse o ejercitarse unos a otros.
   - Los alumnos pueden dramatizar una situación determinada.
   - Los alumnos pueden enseñarse unos a otros.

   También se puede usar esta estrategia en otras situaciones. Aquí hay algunos ejemplos.
   - Los alumnos pueden entrevistar a otros para obtener sus opiniones.
   - Los alumnos pueden analizar un texto breve o una cita.
2. Acomodar las sillas en dos filas enfrentadas. Disponer de suficientes sillas para todos los alumnos de la clase.
3. Dividir las sillas en grupos de tres a cinco en ambas filas. La disposición puede verse de este modo:



4. Entregar a cada alumno **X** una tarjeta que contenga una pregunta o tarea para que la realice la persona **Y** sentada frente a él. Estos son algunos ejemplos.
   • El tema de una entrevista (por ejemplo: Pregunta lo siguiente a la persona sentada frente a ti: "¿Qué piensas del personaje__________ en el libro__________?").
   • Una pregunta de prueba (por ejemplo: Pregunta a la persona sentada frente a ti: "¿Cuál es la fórmula de__________?").
   • Un texto breve o una cita (por ejemplo: Pregunta a la persona sentada frente a ti cuál es su opinión sobre la frase "No existe nada tan importante como para que uno pelee por ello").
   • Un personaje para dramatizar (por ejemplo: Pide a la persona sentada frente a ti que represente a una persona que le dice a un amigo que no conduzca si ha bebido).
   • Una tarea como docente (por ejemplo: Pide a la persona sentada frente a ti que te enseñe cuándo usar dos puntos y punto y coma).

   Entregar tarjetas distintas a cada miembro X de un grupo.
   Por ejemplo, un docente enseña a sus alumnos a mantener buen contacto visual y a hablar con fluidez. El docente entrega una de las siguientes tarjetas a los miembros **X** *de cada grupo.*
   • *Pide a la persona sentada frente a ti su opinión sobre el presidente de la nación.*
   • *Pide a la persona sentada frente a ti que te hable de su niñez.*
   • *Pide a la persona sentada frente a ti que te explique las características y los beneficios de la pasta dental que usa.*
   • *Pide a la persona sentada frente a ti que te hable de sus pasatiempos e intereses.*
5. Empezar con la primera tarea. Después de un breve lapso, anunciar que es hora de que los **Y** se trasladen una silla a la izquierda (o a la derecha) dentro del mismo grupo. Los **X** no deben moverse de su sitio. Indicar a la persona **X** que "dispare" su tarea a la persona **Y** sentada frente a ella. Continuar con todas las rondas necesarias para completar sus tareas.

Variaciones

1. Invertir los roles, de modo que los alumnos **X** se conviertan en alumnos **Y**.
2. En algunas situaciones, puede ser interesante y apropiado adjudicar la misma asignación a todos los miembros de un grupo. En este caso, los alumnos **Y** tendrán que responder a las mismas instrucciones con cada miembro de su grupo. Por ejemplo, alguien podría tener que dramatizar la misma situación varias veces.

69

OBSERVACIÓN Y *FEEDBACK* ACTIVOS

Resumen

Al utilizar observadores en ejercicios de dramatización o sesiones prácticas, el procedimiento habitual es esperar a que la actividad haya concluido antes de invitar las opiniones. Este método otorga *feedback* inmediato a los protagonistas y mantiene atentos a los observadores durante la representación.

Procedimiento

1. Proponer un ejercicio de dramatización en el cual algunos alumnos practiquen una habilidad mientras los demás los observan.
2. Proporcionar a los observadores un listado de conductas positivas y/o negativas a tener en cuenta. Indicarles que hagan una señal a los actores cuando se produzcan las conductas deseadas, y otra en caso contrario. Las señales que pueden usarse son:

   - levantar la mano;
   - silbar;
   - chasquear los dedos;
   - aplaudir.

   Por ejemplo, en una clase de conversación en inglés, los alumnos pueden usar esta actividad para practicar gramática. El docente prepara diez situaciones diferentes y pide a los participantes que escojan una de un sombrero. Antes de empezar la dramatización, la clase determina una señal para los errores gramaticales (chasquear los dedos) y otra para brindar refuerzo positivo (agitar una mano). Las dos personas de la dramatización empiezan el diálogo en inglés. Si se produce un error gramatical, los miembros de la audiencia chasquean los dedos; para proporcionar feedback positivo, agitan la mano. Una variación para evitar las interrupciones constantes sería detener el diálogo una vez por minuto y proporcionar una evaluación general (cantidad de señales positivas y negativas) o una calificación inmediata.

3. Explicar que el objetivo de las señales es proporcionar *feedback* inmediato a las personas a cargo de la dramatización.
4. Analizar la experiencia con los actores. Averiguar si el sistema los ha ayudado o incomodado.

Variaciones

1. Permitir a los observadores que utilicen una señal (como sonar un silbato) para congelar la acción de la dramatización. De ese modo podrán formular preguntas u opinar en más detalle sobre lo que han visto.
2. Grabar en video las dramatizaciones. No permitir ninguna señal activa de *feedback* durante la filmación. Luego, reproducir la cinta ante los alumnos y utilizar las señales establecidas durante la proyección.

70

DRAMATIZACIONES QUE NO PRESENTAN NINGUNA AMENAZA

Resumen

Esta técnica reduce la amenaza de la dramatización colocando al docente en el papel protagónico, mientras toda la clase proporciona las respuestas y establece la dirección del argumento.

Procedimiento

1. Realizar una dramatización en la que se demuestren conductas deseadas, por ejemplo, la manera de manejar a una persona enojada.
2. Informar a la clase que uno mismo representará el papel protagónico en la dramatización. La tarea de los alumnos es ayudarlo a manejar la situación.
3. Pedir un voluntario para representar al otro actor de la situación (por ejemplo, la persona enojada). Entregarle un libreto para que pueda entrar en su papel. Empezar la dramatización. Cada tanto, detenerse para pedir comentarios y orientación a la clase. No vacilar en solicitarles respuestas específicas que usted pueda utilizar. Por ejemplo, en determinado momento, pregunte: "¿Qué debo decir ahora?". Escuche las sugerencias de la audiencia y pruebe aplicarlas.
4. Continuar la dramatización de modo que, cada vez con más frecuencia, los alumnos lo orienten a uno en el manejo de la situación. Esto les permitirá actuar en la práctica aunque sea el docente el que realiza la dramatización.

Variaciones

1. Utilizar el mismo procedimiento, pero con un alumno en lugar del docente.
2. Grabar en video toda la dramatización. Reproducirla y analizar con los alumnos otras formas de responder a momentos específicos de la situación.

71

DRAMATIZACIÓN TRIPLE

Resumen

Esta técnica amplía la dramatización tradicional utilizando a tres alumnos para representar la misma situación. Muestra el efecto de las variaciones en el estilo individual sobre los resultados finales.

Procedimiento

1. Con la ayuda de un voluntario, demostrar (en caso necesario) la técnica básica de la dramatización con una situación determinada, por ejemplo, un alumno protestando ante el docente por su calificación.
2. Escribir el argumento y comentarlo para la clase.
3. Pedir a cuatro alumnos que asuman los papeles protagónicos de la dramatización. Designar a uno para que interprete el personaje fijo (por ejemplo, el docente), mientras los demás representan el otro papel (por ejemplo, el alumno) en forma rotativa.
4. Pedir a los tres alumnos rotativos que abandonen el aula y decidan el orden en que habrán de participar. Cuando estén listos, el primer voluntario vuelve al aula y comienza la dramatización con el personaje fijo.
5. Después de tres minutos, dar por terminada la escena y llamar al segundo voluntario para repetir la situación. El primero puede permanecer en el aula. Tras tres minutos con el segundo alumno, continuar con el tercero repitiendo el mismo argumento.
6. Al finalizar, pedir a la clase que compare los estilos de los tres voluntarios, identificando las técnicas más efectivas y las áreas que conviene mejorar.

Variaciones

1. En lugar de llevar a cabo un debate con toda la clase, dividir a los alumnos en tres grupos. Asignar uno de los tres actores rotativos a cada equipo y pedir a los grupos que compartan con él sus opiniones sobre la dramatización. Utilizar este procedimiento cuando quiera reducir la incomodidad de comparar a los tres actores en forma pública.
2. En un grupo más grande, dividir a la clase en tres grupos y seguir la rotación de la dramatización triple, con los voluntarios desplazándose entre los tres grupos. Luego, la clase puede reunirse para comparar los tres estilos.

72

ROLES ROTATIVOS

Resumen

Esta actividad es una excelente manera de permitir que cada alumno tenga ocasión de practicar habilidades dramatizando situaciones de la vida real.

Procedimiento

1. Dividir la clase en grupos de tres alumnos, con la mayor distancia posible entre los distintos equipos.
2. Pedir a cada trío que escriba tres argumentos de la vida real, relacionados con el tema que se ha analizado en clase.
3. Cuando los tríos hayan escrito sus argumentos en tres hojas separadas, un miembro de cada grupo los entrega al equipo siguiente y permanece a su disposición mientras los leen, de modo de clarificar cualquier duda o proporcionar más información. Luego el alumno vuelve a su grupo original.
4. Por turno, cada miembro del grupo tendrá ocasión de interpretar el papel primario (por ejemplo, un padre), el secundario (por ejemplo, un hijo) y el de observador.
5. Cada ronda debe consistir en diez minutos de dramatización y cinco a diez minutos de análisis y comentarios por parte del observador. El docente determina la duración de cada ronda según el tiempo de que disponga, el tema y el nivel de aptitud de los alumnos.
6. En cada ronda, el observador debe concentrarse en identificar lo que el protagonista logró hacer bien utilizando los conceptos y habilidades aprendidas en la clase y lo que podría mejorarse.
7. Cuando se hayan completado las tres rondas, reunir a todo el grupo para mantener una discusión general sobre los principales puntos y el valor de la actividad.

Variaciones

1. En lugar de pedir a los grupos que escriban los argumentos, puede prepararlos el docente.
2. Preparar una planilla para el observador en la cual estén indicadas las habilidades y técnicas específicas que deben evaluarse.

73

SERVIR COMO MODELO

Resumen

Esta técnica proporciona a los alumnos la ocasión de practicar, a través de la demostración, habilidades específicas enseñadas en la clase. La demostración suele ser una alternativa adecuada para la dramatización, porque resulta menos inquietante. Los estudiantes deben disponer de tiempo suficiente para crear sus propios argumentos y determinar cómo quieren ilustrar las habilidades y técnicas aprendidas en la clase.

Procedimiento

1. Después de haber realizado varias actividades sobre un tema, identificar las situaciones generales en las que los alumnos podrían aplicar las habilidades que se acaban de estudiar.
2. Dividir la clase en grupos, según el número de participantes necesarios para demostrar un argumento determinado. En la mayoría de los casos se necesitarán dos o tres personas.
3. Destinar entre diez y quince minutos para que los grupos preparen un argumento específico que ilustre las situaciones generales.
4. Los grupos también determinan cómo harán para demostrar la habilidad ante el grupo. Permitirles que dediquen de cinco a siete minutos a practicar.
5. Cada grupo se turnará para realizar su demostración ante el resto de la clase. Permitir que los observadores opinen después de cada demostración.

Variaciones

1. Se pueden formar grupos con más personas de las necesarias para la demostración. Los que no participan directamente pueden actuar como creadores del argumento, directores y asesores.
2. Se pueden crear los argumentos específicos y asignarlos a los grupos.

74

DEMOSTRACIÓN SILENCIOSA

Resumen

Ésta es una estrategia que se puede usar para enseñar cualquier procedimiento paso a paso. Al demostrar un método de la manera más silenciosa posible, estimula a los alumnos a mantenerse mentalmente alertas.

Procedimiento

1. Escoger un procedimiento de múltiples etapas que quiera enseñar a sus alumnos.
   - Utilizar una aplicación de la computadora.
   - Utilizar un equipo de laboratorio.
   - Operar una maquinaria.
   - Brindar primeros auxilios.
   - Resolver un problema matemático.
   - Buscar material de referencia.
   - Dibujar y otras expresiones artísticas.
   - Reparar artefactos.
   - Aplicar un procedimiento contable.
2. Pedir a los alumnos que observen mientras el docente realiza todo el procedimiento. Hacerlo sin dar explicaciones ni hacer comentarios. Dar un vistazo de la imagen total de toda la tarea. No esperar que los estudiantes lo retengan. Por el momento, sólo se los prepara para el aprendizaje.
3. Formar parejas. Demostrar la primera parte del procedimiento, nuevamente con ningún comentario. **Pedir a las parejas que conversen sobre lo que lo observaron hacer.** (Si se les dice lo que se está haciendo, disminuye su nivel de atención.) Solicitar un voluntario que explique lo que ha visto hacer. Si los alumnos tienen dificultades, volver a realizar la demostración. Resaltar las observaciones correctas.
4. Indicar a las parejas que practiquen la primera parte del procedimiento. Cuando lo hayan dominado, proceder con una demostración silenciosa de las siguientes partes y continuar con la práctica en parejas.
5. Finalizar la clase pidiendo a los alumnos que realicen todo el procedimiento sin ninguna ayuda.

Variaciones

1. Si es posible, brinde a los alumnos una tarea inicial para intentar el procedimiento antes de ver la demostración. Estimular los ensayos y la posibilidad de cometer errores. De este modo, se consigue la atención inmediata de los alumnos.
2. Si algunos alumnos dominan el procedimiento antes que otros, tomarlos como "demostradores silenciosos".

75

PAREJAS DE PRÁCTICA Y ENSAYO*

Resumen

Ésta es una estrategia simple para practicar y ensayar cualquier habilidad o procedimiento con un compañero de aprendizaje. El objetivo es procurar que ambos integrantes puedan realizar la tarea.

Procedimiento

1. Escoger un conjunto de habilidades o procedimientos que se desee transmitir a los alumnos. Formar parejas. Dentro de cada pareja, asignar dos roles: el que explica o demuestra y el que verifica.
2. El primero explica o demuestra cómo realizar cualquier habilidad o procedimiento específico. El segundo verifica que la explicación y/o demostración es correcta, estimula y proporciona entrenamiento en caso necesario.
3. Los integrantes de las parejas invierten sus roles y reciben otra asignación.
4. El proceso continúa hasta que se hayan ensayado todas las habilidades.

Variaciones

1. Utilizar un procedimiento en varias etapas en lugar de un conjunto de ellos. Hacer que un integrante de la pareja ejecute la primera etapa, el otro la siguiente, y que continúen rotando hasta que se haya completado toda la secuencia.
2. Cuando las parejas hayan finalizado su trabajo, proponer una demostración frente a los demás grupos.

*Esta técnica está basada en "Drill-Review Pairs", de David W. Johnson, Roger T. Johnson, y Karl A. Smith.

76

SOY EL...

Resumen

En esta estrategia, los alumnos asumen el rol de una persona que está aprendiendo su trabajo. Los estudiantes reciben tareas reales relacionadas con el empleo, con poca instrucción previa, y aprenden "haciendo".

Procedimiento

1. Elegir el rol para que representen los alumnos.

   - Soy el intendente.
   - Soy el visitante de (un país extranjero).
   - Soy el editor.
   - Soy el historiador.
   - Soy el científico.
   - Soy el aspirante a un empleo.
   - Soy el dueño de una empresa.
   - Soy el investigador.
   - Soy el periodista.

2. Preparar instrucciones escritas explicando una o varias tareas que puedan adjudicarse a ese rol. Por ejemplo, un intendente puede tener que presentar un proyecto ante el consejo municipal.
3. Formar parejas y presentar tareas a cada integrante. Fijar un plazo para terminar el trabajo. Proporcionar material de referencia al cual puedan acudir para cumplir con sus tareas.
4. Reunir toda la clase y analizar las tareas realizadas.

Variaciones

1. Permitir que los alumnos abandonen el aula y obtengan el asesoramiento de empleados u otras personas.
2. Distribuir tareas para realizar a solas, sin el apoyo de un compañero.

77

SITUACIONES DIFÍCILES

Resumen

Éste es un ejercicio dramático para practicar habilidades laborales. Coloca a los alumnos en situaciones incómodas que deben resolver de alguna manera.

Procedimiento

1. Escoger una situación que resulte común para el trabajo estudiado por los alumnos. Los siguientes son algunos ejemplos.
   - Dirigir una junta.
   - Asignar una tarea a un empleado.
   - Conseguir una asignación por parte de un gerente.
   - Realizar una presentación.
   - Presentar un informe ante un gerente.
   - Hablar con un cliente.
2. Pedir un voluntario que esté dispuesto a dramatizar una situación específica. Explicar la circunstancia en detalle.
3. Indicar a los otros alumnos que intervengan poniendo en apuros al voluntario. Especificar algunas posibilidades, pero evitar que el voluntario vea las instrucciones.
   Por ejemplo, en una entrevista laboral, se puede pedir al aspirante que revele información personal (lo cual es ilegal). En ese caso la persona tendrá que decidir cómo responder.
4. Permitir que el voluntario maneje la situación. Aplaudir sus esfuerzos. Analizar maneras de enfrentar eventos imprevistos con toda la clase.
5. Pedir nuevos voluntarios y presentarles otros desafíos.

Variaciones

1. Invitar a los alumnos a escoger ellos mismos los desafíos que plantearán a los voluntarios.
2. En lugar de utilizar voluntarios, el docente puede demostrar cómo manejar las situaciones difíciles planteadas por los alumnos.

78

GRUPO DE CONSULTA

Resumen

Ésta es una estrategia para obtener un ida y vuelta continuo durante cualquier curso de múltiples sesiones. Con demasiada frecuencia, los docentes piden opiniones a los alumnos cuando el curso ha terminado... demasiado tarde como para realizar ajustes.

Procedimiento

1. Establecer horarios fuera de clase para escuchar las opiniones de los alumnos.
2. Invitar a una pequeña cantidad de voluntarios a reunirse con el docente. Indicar que la tarea es recoger las reacciones de los otros alumnos antes de la clase.
3. Utilizar preguntas como las siguientes.
   - ¿Qué te ha resultado útil? ¿E inútil?
   - ¿Qué ha quedado confuso?
   - ¿Qué te ayudaría a aprender mejor?
   - ¿Estás listo para avanzar al material siguiente?
   - ¿El material de la clase se relaciona lo suficiente con tu vida?
   - ¿Qué querrías que hubiese más en nuestra próxima clase?
   - ¿Qué querrías que hubiese menos?
   - ¿Qué querrías que continuara?

Variaciones

1. Con el "grupo de consulta", ensayar una estrategia que haya planificado para toda la clase. Analizar las reacciones.
2. Utilizar otras alternativas para obtener un ida y vuelta continuo, como encuestas después de clase o interrogatorios orales que permitan conocer las reacciones de los alumnos.

CAPÍTULO 4

Cómo hacer para que el aprendizaje sea "inolvidable"

Algunos docentes enseñan hasta los momentos finales de un término escolar, semestre o curso de estudio. Piensan que, en el último minuto, pueden introducir más información cubriendo temas que les quedaron pendientes.

El valor de "cubrir" un tema es bastante dudoso. "Cubrir" significa ocultar, disfrazar y, en ciertos casos, esparcir. El impulso de enseñar hasta el final suele conducir a estos tres resultados. Por el contrario, cuando el aprendizaje es activo, existe la posibilidad de comprender. Cuando se dedica tiempo a consolidar lo aprendido, existe la posibilidad de retener.

Por ejemplo, se puede pensar en lo que pasa cuando uno trabaja largas horas con una computadora: obtiene información, resuelve problemas, elabora pensamientos... pero se olvida de grabar su trabajo. Así es: todo ha desaparecido. El aprendizaje también puede desvanecerse si los alumnos no tienen ocasión de "grabar" lo estudiado.

Aparte de "grabar" lo aprendido, también es importante saborearlo. Como ocurre con cualquier experiencia, el aprendizaje se saborea cuando se tiene la posibilidad de reflexionar sobre él y otorgarle un cierre emocional. Así como hemos hablado del "aperitivo" y el "plato fuerte" de la formación activa, ahora podemos considerar el "postre".

Existen muchas medidas positivas que el docente puede tomar para otorgar un cierre significativo, e incluso tal vez inolvidable, a su clase. En esta sección, lo consideraremos en cuatro categorías.

Estrategias de repaso. Esta parte indica cómo ayudar a los alumnos a recordar lo aprendido, además de probar su conocimiento y sus habilidades. Presentamos métodos de repaso que, con la participación de los estudiantes, permiten "grabar" el aprendizaje adquirido.

Autoevaluación. Esta parte indica cómo ayudar a los alumnos a evaluar lo que ahora conocen, lo que pueden hacer y las nuevas actitudes que surgen como consecuencia. Son estrategias que permitirán a los estudiantes evaluar su progreso.

Planificación del futuro. Esta parte indica cómo ayudar a los alumnos a considerar cómo utilizarán lo que han aprendido. Son estrategias que enfrentan a los estudiantes con el hecho de que el aprendizaje no termina en el aula.

Sentimientos finales. Esta parte indica cómo ayudar a los alumnos a recordar juntos sus experiencias y expresar sus opiniones. Son estrategias que le servirán para dar un cierre a la clase y permitirán a los alumnos decir adiós.

ESTRATEGIAS DE REPASO

Uno de los métodos más seguros para fijar lo aprendido es destinar cierto tiempo al repaso de lo estudiado. El material repasado por los alumnos tiene cinco veces más posibilidades de ser retenido que el que no. Esto se debe a que el repaso les permite reconsiderar la información y encontrar maneras de almacenarla en su cerebro.

A continuación presentamos una colección de estrategias para promover el repaso. Además de ser activas, convierten a la experiencia en algo divertido.

79

EL JUEGO DE LAS TARJETAS

Resumen

Éste es un método activo y divertido para revisar el material de la clase. Permite que los alumnos formen parejas e interroguen a sus compañeros.

Procedimiento

1. En tarjetas o fichas separadas, escribir preguntas sobre cualquier tema que se haya tratado en la clase. Preparar tarjetas como para la mitad de los estudiantes.
2. En otras fichas, escribir las respuestas a cada una de las preguntas.
3. Mezclar bien las dos pilas de tarjetas.
4. Entregar una tarjeta a cada alumno. Explicar que se trata de un ejercicio de correspondencia. Algunos alumnos tendrán tarjetas con preguntas y otros, tarjetas con respuestas.
5. Indicar a los alumnos que busquen la ficha que corresponde a la suya. Cuando se formen los juegos, pedir a las parejas que se sienten juntas (sin revelar a los demás lo que contienen sus tarjetas).
6. Cuando todas las parejas estén sentadas, indicar a cada una que interrogue al resto de la clase leyendo su pregunta en voz alta.

Variaciones

1. Elaborar tarjetas con una oración donde falte una palabra, la cual se corresponderá con otra tarjeta donde figure el término faltante. Por ejemplo: "El presidente es el____________________ de las fuerzas armadas" y "comandante en jefe".
2. Elaborar tarjetas que contengan preguntas con varias respuestas posibles. Por ejemplo: "¿Cuáles son algunas maneras de mitigar un conflicto?". Deben corresponder con tarjetas que contengan una colección de respuestas. Cuando cada pareja interrogue al grupo, hacer que obtengan varias respuestas de los otros alumnos.

80

REPASO DE TEMAS

Resumen

Esta estrategia desafía a los alumnos a recordar lo que se ha aprendido en cada uno de los temas o unidades de la materia. Es una excelente manera de permitirles reexaminar el contenido cubierto por el docente.

Procedimiento

1. Al final de una clase, presentar a los alumnos una lista de los temas abarcados. Explicar que uno desea averiguar qué recuerdan sobre ellos y qué han olvidado. Mantener un ambiente informal de modo que no se sientan amenazados por la actividad.
2. Pedir a los alumnos que recuerden de qué se trataba cada tema y todos los detalles posibles. Formular preguntas como las siguientes.
   - ¿A qué se refiere este tema?
   - ¿Por qué es importante?
   - ¿Quién puede darme un ejemplo de lo que hemos aprendido en este tema?
   - ¿Qué valor tiene el tema para ti?
   - ¿Cuáles fueron algunas de las actividades que experimentamos con cada tema?

   Si los alumnos recuerdan poco, manejar la situación con humor o culparse uno mismo por no haberlo convertido en un asunto "inolvidable".
3. Continuar en orden cronológico hasta haber abarcado todo el material del curso (o tanto como permita el tiempo y el interés de los alumnos).
4. Al avanzar en el contenido, hacer todas las observaciones finales que desee.

Variaciones

1. Formar parejas o pequeños grupos para que analicen cada tema entre ellos, en lugar de utilizar un proceso con toda la clase.
2. Si los alumnos son diez o menos, reunirlos en torno de una lista con todos los temas del curso, resumidos en un cuadro o pizarrón para realizar su propio repaso del material. Para que no sientan la experiencia como un examen, considerar la posibilidad de abandonar el aula mientras dure el proceso. Esto los habilitará a utilizar el tiempo como les parezca conveniente.

81

BRINDAR PREGUNTAS Y RECIBIR RESPUESTAS

Resumen

Ésta es una estrategia de formación de equipos, y embarca a los alumnos en el repaso del material de la clase anterior o de todo el curso.

Procedimiento

1. Entregar dos tarjetas a cada alumno.
2. Pedir a los alumnos que completen las oraciones de las tarjetas.
   Tarjeta 1: Todavía tengo una pregunta sobre________________.
   Tarjeta 2: Puedo responder a una pregunta sobre________________.
3. Formar grupos y pedir a cada uno que elija la "pregunta a formular" más pertinente y la "pregunta a responder" más interesante de las tarjetas que poseen los miembros de su grupo.
4. Pedir a cada grupo que informe la "pregunta a formular" que ha escogido. Averiguar si en toda la clase hay alguien que pueda responderla. En caso contrario, debe hacerlo el docente.
5. Pedir a cada grupo que informe la "pregunta a responder" que ha escogido. Hacer que los miembros del grupo compartan la respuesta con el resto de la clase.

Variaciones

1. Por anticipado, preparar varias tarjetas con preguntas y distribuirlas entre los grupos. Pedir a los equipos que elijan una o más preguntas que sean capaces de responder.
2. Por anticipado, preparar varias tarjetas con respuestas y distribuirlas entre los grupos. Pedir a los equipos que elijan una o más respuestas que consideren útiles en el repaso de lo que han aprendido.

82

CRUCIGRAMA

Resumen

Diseñar un ejercicio de repaso en forma de crucigrama invita a la participación inmediata de los alumnos. El crucigrama puede ser completado en forma individual o en equipo.

Procedimiento

1. Determinar, entre todos, varios términos clave o nombres relacionados con el curso de estudio completado.
2. Elaborar un crucigrama simple, que incluya todas las palabras posibles que hayan encontrado. Pintar de negro los espacios que no necesite. (**Nota.** Si es demasiado difícil elaborar un crucigrama con esos términos, incluir ítems divertidos, desconectados de la clase, a modo de relleno.)
3. Escribir las referencias del crucigrama. Pueden ser de diferentes tipos.
   - Una definición breve ("Prueba utilizada para establecer la fiabilidad").
   - Una categoría donde pueda ubicarse la palabra ("Una clase de combustible").
   - Un ejemplo ("La frase 'una paz agradable' es un ejemplo de esto").
   - Un opuesto ("El opuesto de democracia").
4. Distribuir el crucigrama entre los alumnos, ya sea en forma individual o en equipos.
5. Establecer un límite de tiempo. Premiar al individuo o al equipo con la mayor cantidad de respuestas correctas.

Variaciones

1. Hacer que todos trabajen en cooperación para completar el crucigrama.
2. Simplificar el crucigrama estableciendo una palabra que haya sido clave para todo el curso. Escribirla en forma vertical. Luego, hacer coincidir horizontalmente, con la palabra clave, términos que resuman otros puntos del curso.

83

"JEOPARDY"

Resumen

Esta estrategia está diseñada como el programa televisivo (popular en los Estados Unidos) cuyo nombre significa "riesgo". Se dan las respuestas, y la propuesta es encontrar la pregunta correcta. Es muy útil como repaso del material del curso.

Procedimiento

1. Crear de tres a seis categorías de preguntas. Utilizar cualquiera de las siguientes categorías genéricas:
   - conceptos o ideas;
   - hechos;
   - habilidades;
   - nombres.

   También se pueden crear categorías por tema. Por ejemplo, un curso de francés puede incluir tópicos tales como meses, números y colores.
2. Elaborar al menos tres respuestas (y sus correspondientes preguntas) por cada categoría. Por ejemplo, la respuesta "Febrero" corresponde a la pregunta "¿Cuál es el mes que está entre *janvier* y *mars*?" No es necesario contar con la misma cantidad de preguntas y respuestas en cada categoría, pero deberían tener una dificultad creciente.
3. Preparar un tablero sobre una hoja grande de papel. Anunciar las categorías y el puntaje correspondiente a cada una. El siguiente es un ejemplo de un tablero.

Meses	Colores	Números
10 puntos	10 puntos	10 puntos
20 puntos	20 puntos	20 puntos
30 puntos	30 puntos	30 puntos

4. Formar equipos que tengan de tres a seis alumnos y entregar una tarjeta de respuesta a cada grupo. Si es posible, formar equipos con diferentes niveles de habilidades o conocimientos.
5. Pedir a los equipos que elijan un capitán y un tanteador.

• Los capitanes representan al equipo. Son los únicos que pueden alzar la tarjeta y dar una respuesta. **Los capitanes de equipo deben consultar con el grupo antes de responder.**

• Los tanteadores son responsables de sumar o restar los puntos para su equipo.

(**Nota**. Como moderador del juego, el docente es responsable de llevar el registro de las preguntas que han sido formuladas. A medida que se utilice cada una, tacharla en el tablero. Colocar una marca junto a cualquier pregunta que los alumnos hayan tenido dificultades para responder. Se puede volver a ellas cuando el juego haya terminado.)

6. Repasar las siguientes reglas del juego.
   • El capitán de equipo que primero levante la tarjeta es quien tiene la oportunidad de responder.
   • Todas las respuestas deben ser expresadas en forma de pregunta.
   • Si se brinda la respuesta correcta, se obtiene el puntaje correspondiente a esa categoría. Si la respuesta es incorrecta, se resta el valor del puntaje total del equipo y los otros equipos tienen la oportunidad de responder.
   • El equipo que brinda la última respuesta correcta es el que controla el tablero.

Variaciones

1. En lugar de utilizar capitanes de equipo, cada miembro del grupo se turna para jugar. El alumno no puede consultar con los miembros del equipo antes de responder.
2. Indicar a los alumnos que creen preguntas para el juego.

84

COMPETENCIA ENTRE EQUIPOS

Resumen

Esta estrategia es una variación del repaso habitual del material. Permite que el docente evalúe hasta que punto los alumnos dominan la materia, y sirve para reforzar, aclarar y resumir los puntos clave.

Procedimiento

1. Dividir a los alumnos en equipos de tres o cuatro miembros. Pedir a cada grupo que escoja un nombre que los represente.
2. Entregar una tarjeta a cada alumno. Los estudiantes la levantarán para indicar que quieren intentar responder a una pregunta. Cada vez que el docente formula una pregunta, cualquier miembro de cualquier equipo puede indicar que desea responder.
3. Explicar las siguientes reglas.
   - Para responder a una pregunta, levantar la tarjeta.
   - Si se cree conocer la respuesta, se puede levantar la tarjeta antes de que la pregunta haya sido completamente formulada. En el momento en que hay una interrupción, se detiene el enunciado de la pregunta.
   - Los equipos se adjudican un punto por cada respuesta correcta de uno de sus miembros.
   - Cuando alguien da una respuesta incorrecta, otro equipo puede responder. (Si la lectura de la pregunta ha sido interrumpida, pueden escucharla completa.)
4. Cuando se hayan formulado todas las preguntas, sumar los puntos y anunciar un ganador.
5. A partir de las respuestas del juego, repase cualquier material que haya quedado confuso o necesite un refuerzo.

Variaciones

1. Alternar las preguntas entre los distintos equipos en lugar de permitir que cualquiera responda.
2. Utilizar el juego para probar si, en lugar de mostrar que conocen la respuesta a una pregunta, los alumnos son capaces de ejecutar una habilidad correctamente.

85

REVISIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Resumen

Esta estrategia proporciona a los alumnos la ocasión de resumir lo que han aprendido y de presentar su resumen ante los demás. Es una buena manera de instar a los estudiantes a revisar lo que han aprendido por su cuenta.

Procedimiento

1. Explicar a los alumnos que uno no puede proporcionar un resumen de la clase porque esto sería una contradicción con el principio del aprendizaje activo.
2. Dividir a los alumnos en grupos de dos a cuatro miembros.
3. Pedir a cada grupo que cree su propio resumen de la clase. Estimularlos a elaborar un bosquejo, un mapa mental o cualquier otro medio que les permita comunicar el resumen a los demás.
4. Utilizar cualquiera de las siguientes preguntas para orientar el trabajo.
   - ¿Cuáles fueron los principales temas que hemos examinado?
   - ¿Cuáles fueron algunos de los principales puntos que surgieron en la clase de hoy?
   - ¿Qué experiencias han tenido hoy? ¿Qué han extraído de ellas?
   - ¿Qué ideas o sugerencias se llevan de esta clase?
5. Invitar a los alumnos a compartir sus resúmenes. Aplaudir sus esfuerzos.

Variaciones

1. Proporcionar un bosquejo con los temas del día y pedir a los alumnos que completen los detalles.
2. Pedir a los alumnos que le den musicalidad a un resumen; puede ser con una melodía conocida o poniéndole rima.

86

REPASO Y BINGO

Resumen

Esta estrategia permite reforzar los términos aprendidos por los alumnos en un curso de estudio. Utiliza el formato de un juego de Bingo.

Procedimiento

1. Elaborar un conjunto de veinticuatro o veinticinco preguntas sobre la materia, que puedan ser respondidas con un único término que haya sido utilizado en el curso. Éstos son algunos ejemplos de términos.

   - Mínimo común denominador.
   - Jeroglíficos.
   - Inflación.
   - Autocracia.
   - Base de datos.
   - Código de Hammurabi.
   - Byte.
   - Latitud.
   - Impresionismo.
   - Alegoría.
   - Fotosíntesis.
   - Número ordinal.
   - Esquizofrenia.
   - Oración desiderativa.

   También se pueden utilizar nombres en lugar de términos. Éstos son algunos ejemplos:

   - Freud.
   - César.
   - Blake.
   - Roosevelt.
   - Marco Polo.
   - Juana de Arco.
   - Dewey.
   - Copérnico.
   - Pasteur.
   - Van Gogh.
   - Curie.
   - Chaucer.
   - Russell.
   - Ailey.

2. Dividir las preguntas en cinco pilas. Rotular cada pila con las letras B,I,N,G,O. Preparar tarjetas de bingo para cada alumno. Deben verse exactamente como las tradicionales, con números en cada una de los 15 casilleros de una matriz 10 x 3 (la del medio queda libre).
3. Leer una pregunta con su número correspondiente. Si un alumno tiene ese número y conoce la respuesta correcta, completa el casillero.
4. Cada vez que un alumno obtiene cinco respuestas correctas en una misma línea horizontal, puede cantar "Línea". El juego puede continuar hasta que se completen los 15 casilleros momento en que puede cantarse "Bingo".

Variaciones

1. Dar un premio simbólico, como una golosina, cada vez que los alumnos obtengan Bingo.
2. Hacer tarjetas que ya hayan sido completadas con los 15 términos clave (más el casillero "libre" en el centro). Cada vez que se lee una pregunta, si el alumno cree que una de las respuestas de la tarjeta es la que le corresponde, simplemente anota el número de la pregunta a su lado.

87

REPASO "TA-TE-TI"

Resumen

Esta estrategia de repaso está basada en el juego del ta-te-ti, con preguntas.

Procedimiento

1. Pedir a cada alumno que escriba dos o tres preguntas relacionadas con el tema de la clase. Pueden ser bajo la forma de *multiple-choice*, verdadero/falso o llenar los espacios en blanco.
2. Recoger las preguntas. Si lo desea, el docente puede agregar algunas propias.
3. Simular el tablero del "ta-te-ti". Ubicar tres sillas al frente de la clase. Pedir tres voluntarios que se sienten en el suelo frente a las sillas, tres en los asientos y tres de pie detrás de ellos.
4. Entregar a cada uno de los nueve participantes una tarjeta que tenga marcada una **X** de un lado y una **O** del otro, e indicarles que las exhiban sobre la ropa a medida que las preguntas sean respondidas correctamente.
5. Pedir dos voluntarios que sirvan como concursantes. Éstos elegirán a alguno de los nueve participantes del "tablero" para responder las preguntas del juego.
6. Por turno, formular preguntas a los concursantes. Éstos responden "concuerdo" o "discrepo" a la respuesta del panel, mientras tratan de formar un "ta-te-ti".
7. El resto de los alumnos que no participan reciben tarjetas que dicen "concuerdo" de un lado y "discrepo" del otro. Luego podrán enseñarlas a los concursantes para ayudarlos en sus decisiones.

Variaciones

1. Rotar a los participantes del "tablero".
2. Formar parejas de alumnos. Hacerlos jugar "ta-te-ti" entre ellos, basándose en su capacidad para responder las preguntas de repaso.

AUTOEVALUACIÓN

El final de un período escolar, semestre o curso de estudio es un momento para la reflexión. ¿Qué he aprendido? ¿Qué creo ahora? ¿Cuáles son mis habilidades? ¿Qué necesito mejorar? Cuando se dedica tiempo a una autoevaluación, se permite que los alumnos tengan la ocasión de examinar lo que la clase ha significado para ellos. Las estrategias que siguen son ejercicios estructurados para promover esta clase de autoevaluación. También proporcionan un cierre significativo a la experiencia de estudio.

88

RECONSIDERACIÓN

Resumen

Uno de los métodos más efectivos para diseñar una unidad o curso de estudio es pedir a los alumnos que manifiesten sus opiniones sobre el tema al principio de la clase y luego volver a examinar esas opiniones al final. Hay varias maneras de realizar esta forma de reconsideración.

Procedimiento

1. Al comienzo de una unidad o curso de estudio, pedir a los alumnos que expresen sus opiniones respecto del tema. Por ejemplo:
   - ¿Cómo se hace un buen______________ (trabajo final)?
   - ¿Cuál es el valor de una______________ (constitución)?
   - ¿Qué consejo se darían a sí mismos para ser______________ (mejores actores)?
   - ¿Qué soluciones encuentran a ______________(un problema planteado por el docente por ejemplo: cómo mantener bajo control el crecimiento económico)?

   Utilizar alguno de los siguientes métodos.

   - Discusión grupal.
   - Cuestionario.
   - Debate de apertura.
   - Declaración escrita.
2. Al final de una unidad o curso de estudio, pedir a los alumnos que vuelvan a expresar sus opiniones.
3. Preguntar a los alumnos si tienen las mismas opiniones o si éstas han cambiado.

Variaciones

1. Analizar los factores que generaron cambios en las opiniones.
2. Empezar el curso con un ejercicio en el cual los alumnos deban escribir situaciones en las que no contaron con la habilidad o el conocimiento que hubiesen deseado. Terminar el curso pidiendo a los estudiantes que se pregunten cómo manejarían esas mismas situaciones con más eficacia en el futuro.

89

RENDIMIENTO DE LA INVERSIÓN

Resumen

Este método plantea a los alumnos que evalúen si han obtenido beneficios de la clase. Los coloca en situación de "poseer" sus propias expectativas de aprendizaje, en lugar de ser simples acompañantes.

Procedimiento

1. Al comienzo de una clase, pedir a los alumnos que escriban lo que esperan obtener de ella. Las siguientes son algunas maneras de estructurar el ejercicio.
   • Pedir a los alumnos que enumeren sus propios objetivos de aprendizaje para la clase.
   • Pedir a los alumnos que enumeren lo que les ha resultado difícil o poco interesante de la materia.
   • Pedir a los alumnos que enumeren maneras en las que consideran que podrán aplicar lo que aprendan.
2. Periódicamente, destinar algún tiempo a permitir que los estudiantes lean sus pensamientos iniciales y consideren el valor que para ellos ha tenido la clase hasta el momento.
3. Al final del período escolar, semestre o curso de estudio, pedir a los alumnos que evalúen si su inversión en tiempo y esfuerzo ha valido la pena en relación con sus expectativas iniciales.
4. Obtener una respuesta de los alumnos.

Variaciones

1. Elaborar un cuadro con los objetivos de los alumnos, de modo que éstos puedan tenerlos a la vista durante toda la clase.
2. Pedir a los alumnos que indiquen un porcentaje que describa el rendimiento de la inversión en la clase. Por ejemplo, un estudiante que consideró valiosa la experiencia puede indicar que recibió un 75 % de rendimiento sobre su inversión.

90

GALERÍA DE APRENDIZAJE

Resumen

Esta actividad es una manera de evaluar y festejar lo que los alumnos han aprendido durante un curso de estudio.

Procedimiento

1. Dividir a los alumnos en grupos de dos a cuatro miembros.
2. Pedir a cada grupo que converse sobre lo que sus miembros se llevan de la clase. Esto puede incluir los siguientes temas:
   - nuevos conocimientos;
   - nuevas habilidades;
   - perfeccionamiento en________________ (programación);
   - nuevo o renovado interés en__________ (la poesía);
   - mayor seguridad con___________ (el idioma alemán).

   Luego pedir que enumeren estos "aprendizajes" en un papel grande, bajo el título "Lo que nos llevamos".
3. Empapelar las paredes con estas listas.
4. Pedir a los alumnos que recorran las listas y coloquen una marca junto a los ítem mencionados por otros pero que también hayan significado un aprendizaje para ellos.
5. Examinar los resultados, mencionando los factores más comunes y también los más inesperados.

Variaciones

1. Si el tamaño de la clase lo permite, pedir a cada alumno que elabore su propia lista.
2. En lugar de enumerar lo aprendido, pedir a los alumnos que enumeren ideas o sugerencias que valga la pena conservar para aplicar en el futuro.

91

AUTOEVALUACIÓN FÍSICA

Resumen

Esta actividad es similar a la estrategia 66, "Autoevaluación activa". Cuando se la utiliza al final de la clase, los alumnos pueden evaluar cuánto han aprendido o modificar sus opiniones anteriores.

Procedimiento

1. Elaborar una o más afirmaciones que evalúen los cambios en los alumnos. Los siguientes son algunos ejemplos.
   - He cambiado de opinión sobre___________ debido a esta clase.
   - He perfeccionado mi habilidad en__________.
   - He aprendido nueva información y nuevos conceptos.
2. Colocar las sillas a un costado del aula y pedir a los alumnos que se ubiquen al fondo del salón.
3. Establecer una escala de clasificación del 1 al 5 y escribir los números en una pizarra o en hojas pegadas en la pared.
4. Explicar que se leerán los enunciados a toda la clase. Después de escuchar cada uno, los alumnos deben acercarse al número que coincida mejor con su autoevaluación. Utilice la escala siguiente:

   1= discrepa categóricamente.
   2= discrepa.
   3= no está seguro.
   4= concuerda.
   5= concuerda categóricamente.
5. A medida que se lea cada enunciado, los alumnos deben desplazarse al lugar del aula que más coincida con su autoevaluación. **Estimularlos a evaluarse de manera realista**. Señalar que algunos factores pueden generar poco o ningún cambio. Entre ellos se incluyen los conocimientos o aptitudes previas, la necesidad de más tiempo para practicar, etcétera.
6. Cuando se haya formado una fila frente a las diversas posiciones, invitar a algunos alumnos a explicar el motivo de su decisión. Elogiar su honestidad.
7. Después de escuchar las opiniones de los otros, indicar que cualquiera que desee cambiar de posición puede hacerlo.

Variaciones

1. En lugar de hacer un ejercicio público, realizar una autoevaluación en privado, con lápiz y papel.
2. Pedir a los alumnos que formen fila ordenados según lo mucho que concuerdan con cada afirmación. Esta técnica, llamada "continuo físico", lleva a los alumnos a discutir entre ellos lo que han aprendido, o la manera en que han cambiado, mientras maniobran para ocupar su posición respectiva en la fila.

92

COLLAGE DE EVALUACIÓN

Resumen

Este ejercicio utiliza la actividad de creación de un *collage* para que los alumnos realicen su evaluación de una manera creativa.

Procedimiento

1. Reunir varias revistas. Distribuir tijeras, marcadores y cola (o cinta engomada) entre los alumnos.
2. Pedir a los alumnos que hagan un *collage* representando lo que han aprendido y/o cómo han cambiado en la clase.
3. Hacer algunas sugerencias.
   - De los avisos en las revistas, recorten palabras que describan sus opiniones, habilidades o conocimientos actuales.
   - Peguen imágenes visuales que describan gráficamente sus logros.
   - Utilicen los marcadores para titular el *collage* y agregar sus propias palabras o imágenes.
4. Organizar una galería con los *collages* de evaluación. Invitar a los alumnos a observarlos y comentarlos.

Variaciones

1. Hacer *collages* en equipo en lugar de individuales.
2. En lugar de un *collage*, pedir a los alumnos que creen un "escudo de armas" que simbolice sus logros.

PLANIFICACIÓN DEL FUTURO

Al finalizar cualquier clase en la que se haya aplicado el aprendizaje activo, los alumnos preguntarán: "¿Y ahora qué?". El éxito de este método realmente se evalúa por la respuesta a esa pregunta; es decir, cómo lo que se ha aprendido en la clase afectará a los alumnos en el porvenir. Las estrategias que siguen están diseñadas para promover la planificación del futuro. Algunas son técnicas bastante rápidas que se pueden utilizar cuando el tiempo es limitado. Otras requieren más tiempo y compromiso, pero conducen a resultados aun mejores.

93

SEGUIR APRENDIENDO

Resumen

Esta estrategia permite a los alumnos generar maneras de continuar aprendiendo por su cuenta sobre la materia del curso.

Procedimiento

1. Comentar que se tienen esperanzas de que el aprendizaje no concluya con la finalización de la clase.
2. Sugerir a los alumnos que existen muchas maneras de continuar aprendiendo por su cuenta.
3. Indicar que una manera de hacerlo es generar su propia lista de ideas para ello.
4. Formar grupos y pedirles que generen ideas. Las siguientes son algunas sugerencias para ayudarlos.
   - Buscar artículos en periódicos, revistas, etc., relacionados con el tema.
   - Tomar otro curso sobre la misma materia.
   - Elaborar una lista de lecturas futuras.
   - Releer libros y repasar apuntes tomados en clase.
   - Enseñar algo a otra persona.
   - Conseguir un empleo o realizar una tarea utilizando las habilidades adquiridas.
5. Reunir a la clase y pedir a los grupos que compartan sus mejores ideas.

Variaciones

1. Por anticipado, preparar una lista de sugerencias para los alumnos. Pedirles que marquen las que les parecen más adecuadas.
2. Algunas semanas después de finalizada la clase, enviar ideas a los alumnos para ayudarlos a ampliar su aprendizaje.

94

ETIQUETAS ENGOMADAS

Resumen

Esta estrategia divertida permite que los estudiantes creen recordatorios para utilizar lo que han aprendido. Pueden prepararlos sobre etiquetas engomadas, y luego pegarlas sobre cualquier superficie (un refrigerador, una puerta, un escritorio, etcétera).

Procedimiento

1. Invitar a los alumnos a hacer etiquetas que publiciten.
   - algo que hayan aprendido en la clase ("La observación es la base de todas las ciencias");
   - un pensamiento clave o un consejo que recordarán en el futuro ("Utilizar oraciones sucintas");
   - una acción que realizarán en el futuro ("Hojear el material antes de leerlo");
   - una pregunta sobre la cual reflexionar ("¿Cuál es mi objetivo?").
2. Estimular a los alumnos a expresarse de la manera más concisa posible. Pedirles que generen varias ideas antes de hacer su selección. Alentarlos a obtener la reacción de los demás ante sus ideas. Es posible que quieran elaborar sus etiquetas sobre la base de lemas publicitarios o frases famosas.
3. Proporcionar materiales para que las etiquetas sean lo más atractivas posible.
4. Preparar una galería con las etiquetas. Asegurarse de que los alumnos se las lleven a su casa para exhibirlas donde les parezca conveniente.

Variaciones

1. Preparar etiquetas propias y distribuirlas entre los alumnos.
2. Pedir a los alumnos que bosquejen sus ideas sobre tarjetas o fichas, para hacerlas circular por el grupo. Indicar a cada estudiante que seleccione tres ideas de sus compañeros que les parezcan útiles.

95

POR ESTE MEDIO RESUELVO...

Resumen

Ésta es una estrategia muy popular para obtener el compromiso de aplicar lo que se ha aprendido en la clase. También es un método excelente para ayudar a que los alumnos recuerden la experiencia mucho después de la finalización de la clase.

Procedimiento

1. Preguntar a los alumnos qué se llevan de la clase. Registrar sus pensamientos y exhibirlos en una lista.
2. Entregar a los alumnos una hoja en blanco y un sobre.
3. Invitarlos a escribir una carta en la que indiquen lo que, personalmente, han obtenido en la clase y las medidas que piensan tomar para aplicar lo aprendido o continuar estudiando por su cuenta. Sugerirles que empiecen la carta con la frase "Por este medio, resuelvo..."
4. Informarles que la carta es confidencial. Pedirles que la coloquen en el sobre, que se la dirijan a sí mismos y que cierren el sobre.
5. Pedirles que adhieran al sobre un papel con la fecha en la cual quieren que el docente se las despache. Prometerles que las enviará en el plazo indicado.

Variaciones

1. En lugar de hacer que los alumnos se escriban a sí mismos, sugerirles que dirijan la carta a alguien a quien quieran transmitir su decisión y pedir apoyo.
2. Después de un mes, escribir a los alumnos una carta con un resumen sobre los principales puntos de la clase. Alentarlos a aplicar lo que han aprendido. Sugerirles maneras para continuar estudiando la materia.

96

CUESTIONARIO COMPLEMENTARIO

Resumen

Ésta es una interesante estrategia para elevar el nivel de conciencia de los alumnos sobre la clase, mucho después de su finalización. También sirve como medio para mantenerse en contacto con los estudiantes.

Procedimiento

1. Explicar a los alumnos que sería interesante enviarles un cuestionario complementario en el plazo de un mes, con el objetivo de (1) ayudarlos a evaluar lo que han aprendido, y el éxito que tienen en su aplicación, y (2) proporcionarle una devolución a usted.
2. Instarlos a completar el cuestionario por su propio bien. Pedirles que luego lo envíen de vuelta.
3. Cuando se elabore el cuestionario, habría que considerar algunas cuestiones importantes.
   - Mantenger un tono informal y amistoso.
   - Ordenar las preguntas de modo que las más fáciles queden primero. Utilizar formatos tales como listados, escalas de clasificación, oraciones incompletas y un ensayo breve.
   - Preguntar qué es lo que más recuerdan, qué habilidades aplican actualmente y qué éxitos han obtenido.
   - Ofrecer a los alumnos la posibilidad de llamarlo para formularle preguntas y plantearle problemas.

   Aquí hay un ejemplo.

   Después de participar en una clase sobre "Comunicación firme", se puede enviar el siguiente cuestionario a los alumnos.

   ¡Hola! ¿Cómo van las cosas? Espero que hayas tenido la ocasión de trabajar en tu capacidad para comunicarte con firmeza. Tal como prometí, te envío este cuestionario para ayudarte a repasar y evaluar tu facultad de imponerte y alcanzar los objetivos que buscas. Si me lo envías de vuelta, también me ayudarás a evaluar el resultado de la clase. ¡Gracias!

   1. Por favor, ordena las siguientes situaciones según la dificultad que te presentan, en una escala que va del 1 (el menos difícil) al 5 (el más importante).

___ *Decir "no" sin disculparse*
___ *Iniciar una conversación*
___ *Expresar mis sentimientos con honestidad*
___ *Ser persuasivo*
___ *Manejar personas difíciles*

2. Indica el grado de dificultad que experimentas en las siguientes situaciones.

	Fácil	*Algo difícil*	*Muy difícil*
Hablar con el sexo opuesto	______	______	______
Disciplinar a los niños	______	______	______
Hablar por teléfono	______	______	______
Pedir un aumento	______	______	______
Hablar en un grupo	______	______	______
Resistirse a los vendedores	______	______	______
Devolver un plato en un restaurante	______	______	______

3. Describe brevemente una situación en la cual actuaste con firmeza.

____
____
____
____

4. Describe una situación reciente en la cual no actuaste con firmeza y luego lo lamentaste.

____
____
____
____

5. Marca una de estas afirmaciones.

______ *Por favor llámeme. Tengo dificultades con________.*
______ *Todo va bien. No hay necesidad de que se ponga en contacto conmigo.*

Variaciones

1. Enviar materiales impresos complementarios que puedan resultar de interés para los alumnos.
2. En lugar de enviar un cuestionario, entrevistar a los alumnos por teléfono o en persona. Si la clase fue muy grande, comunicarse con sólo algunos estudiantes.

97

PERSEVERANCIA

Resumen

Éste es un procedimiento en el cual los alumnos se comprometen seriamente a aplicar lo que han aprendido.

Procedimiento

1. Pedir a los alumnos que, al finalizar la clase, completen un formulario complementario que contenga declaraciones de sus planes para aplicar lo aprendido o continuar estudiando sobre el tema. El siguiente es un ejemplo.

Formulario de planificación para el futuro

Describe cómo planeas aplicar este curso, e indica cuándo y donde piensas hacerlo. Se específico.

A. Situación ______________________________

____

____

Mi plan de aplicación: ______________________________

____

____

B. Situación: ______________________________

____

____

Mi plan de aplicación: ______________________________

____

____

Describe lo que deseas hacer para continuar aprendiendo sobre (el tema del curso).

____

____

____

____

____

____

2. Cuando el formulario esté completo, informar a los alumnos que se los enviará en un plazo de tres a cuatro semanas. En ese momento, también recibirán estas instrucciones complementarias.

   Por favor, revisa tu formulario de planificación del futuro. Coloca la letra A junto a los planes que has logrado llevar a cabo con éxito. Coloca una B junto a aquellos en los que todavía trabajas. Pon una C junto a aquellos planes con los que no has podido hacer nada. Explica qué obstáculos te lo impidieron.

Variaciones

1. Hacer que, de inmediato, los alumnos compartan sus planes con el profesor tutor. Sugerir que trabajen juntos en ello para ayudar al estudiante a perseverar.
2. Conseguir el apoyo de los profesores tutores, incluso antes de dar inicio a la clase.

SENTIMIENTOS FINALES

En muchas clases, los alumnos generan sentimientos de amistad hacia sus compañeros. Esto vale especialmente cuando los estudiantes han participado en actividades de aprendizaje activo. Necesitan despedirse de los demás y expresar su agradecimiento por el apoyo y estímulo que recibieron. Existen muchas maneras de facilitar esta expresión final de sentimientos. Las estrategias que siguen son algunas de ellas.

98

SCRABBLE (O DILEMA) DEL ADIÓS

Resumen

Ésta es una técnica que permite que, al final de una clase, los alumnos se reúnan y celebren lo que han experimentado juntos. Se realiza creando un gigantesco tablero de Scrabble.

Procedimiento

1. Diagramar un gran cartel con el título del curso o la materia. Si el título consta de más de una palabra, juntarlas. Por ejemplo, "historia antigua" se convertiría en historiaantigua.
2. Distribuir marcadores entre los alumnos. Si es necesario, explicar cómo se forman las palabras en el Scrabble, utilizando el título como base. Repasar la manera en que pueden formarse los términos.
   - De manera horizontal o vertical.
   - Incorporando cualquier letra disponible.

   No obstante, recordar a los alumnos que dos palabras no pueden juntarse: debe haber un espacio entre ellas. Permitir el uso de nombres propios.
3. Establecer un límite de tiempo e invitar a los alumnos a formar todas las palabras posibles relacionadas con la materia o con las experiencias que han tenido lugar en el aprendizaje.
4. Sugerirles que dividan la tarea de modo que algunos alumnos registren las palabras mientras otros buscan las nuevas.
5. Dar por finalizada la actividad. Pedir a los alumnos que cuenten las palabras y elogiar la maravillosa exhibición visual de sus experiencias en conjunto.

Variaciones

1. Si el grupo es demasiado grande como para esta actividad, dividir la clase en grupos y hacer que cada uno diagrame un tablero de Scrabble. Exhibir los resultados juntos y calcular el total de palabras producidas por la clase.
2. Simplificar la actividad escribiendo el título o materia del curso en forma vertical. Luego, pedir a los alumnos que escriban (horizontalmente) verbos, adjetivos o sustantivos relacionados con el título y que empiecen con cada letra.

99

CONEXIONES

Resumen

Ésta es una actividad que, simbólicamente, otorga un cierre a la clase. Resulta especialmente apropiada cuando los alumnos han formado vínculos estrechos unos con otros.

Procedimiento

1. Conectar a los alumnos, literal y simbólicamente, con un ovillo de hilo.
2. Pedir a todos que se pongan de pie y formen un círculo. Empezar el proceso expresando brevemente lo que se sintió como resultado de dictar la clase.
3. Sujetando un extremo del hilo, arrojar el ovillo a un alumno al otro lado del círculo. Pedir a esa persona que manifieste lo que experimentó como resultado de su participación en la clase, y que luego sujete el hilo y arroje el ovillo a otro compañero.
4. Cada alumno debe tener ocasión de recibir el ovillo, compartir sus pensamientos y volver a arrojar el hilo. Visualmente, el resultado es una red de hilo que conecta a cada miembro del grupo.

   Los siguientes son algunos de los comentarios que pueden expresarse.
   - Me alegra haber llegado a conocer personas a un nivel personal.
   - Siento que aquí puedo ser honesto y abierto con todos.
   - Me divertí en esta clase.
   - Pensaré en formas de practicar lo que he aprendido aquí.
   - Éste ha sido un gran grupo.
5. Completar la actividad manifestando que el programa se inició como una colección de individuos dispuestos a conectarse y a aprender unos de otros.
6. Cortar el hilo con una tijera, de modo que cada alumno se lleve una parte de los demás consigo. Agradecerles su interés, sus ideas, su tiempo y sus esfuerzos.

Variaciones

1. Pedir a cada alumno que exprese su agradecimiento a la persona que le arrojó el ovillo.
2. En lugar de utilizar hilo, arrojar una pelota u otro objeto simple. Cuando uno recibe la pelota, puede expresar sus sentimientos finales.

100

FOTO DE LA CLASE

Resumen

Ésta es una actividad que reconoce las contribuciones de cada alumno y que, al mismo tiempo, celebra a la clase en su totalidad.

Procedimiento

1. Reunir a los alumnos para tomar una fotografía de la clase. Lo mejor es formar al menos tres filas: una sentada en el suelo, otra en sillas y una última de pie detrás de las sillas. Mientras se prepara para tomar la foto, el docente expresa sus propios sentimientos finales. Subrayar en qué medida el aprendizaje activo depende del apoyo y la participación de los alumnos. Agradecerles por jugar un papel tan importante en el éxito de la clase.
2. Luego, invitar a un alumno por turno a abandonar el grupo y convertirse en el "fotógrafo". (Opcional: hacer que cada participante simplemente se coloque al frente y observe cómo se vería una fotografía final de la clase.)
3. Si la clase no es demasiado grande, pedir a cada alumno que comparta sus pensamientos finales con el grupo. Solicitar a los demás que aplaudan al compañero por sus contribuciones al grupo.
4. Cuando la película esté revelada, entregar a cada miembro su propia fotografía de la clase.

Variaciones

1. Utilizar la sesión de fotografía como oportunidad para repasar algunos de los principales puntos del programa.
2. En lugar de hacerlos expresar sus sentimientos en público, pedir a los alumnos que escriban sus pensamientos finales en hojas adheridas a las paredes.

101

EXAMEN FINAL

Resumen

Ésta es una manera divertida de rememorar las actividades realizadas en la clase.

Procedimiento

1. Entregar a los alumnos una hoja en blanco y decirles que ha llegado la hora de su "examen final". Mantenerlos en suspenso al respecto.
2. Indicarles que su tarea es escribir, por orden, las muchas actividades de aprendizaje que han experimentado en la clase. (Al llegar a este punto, explicar que, en realidad, esto se hace por diversión y que no serán calificados.)
3. Cuando cada alumno haya terminado (o renunciado), generar una lista de toda la clase. Hacer las correcciones necesarias para obtener una lista correcta.
4. Con la lista a la vista de todos, pedir a los alumnos que rememoren la experiencias, que recuerden momentos de diversión, cooperación y comprensión.
5. Conducir la discusión de modo que el intercambio de recuerdos infunda un cierre fuertemente emotivo a la clase.

Variaciones

1. Proporcionar una lista de las actividades desde un principio. Iniciar la conversación rememorativa de inmediato.
2. En lugar de centrarse en las actividades, basar el ejercicio en "momentos para recordar". Dejar esta frase abierta a las interpretaciones. Esto puede generar un repaso risueño y tal vez nostálgico de la clase.

ACERCA DEL AUTOR

El doctor Mel Silberman es profesor de estudios psicológicos en la educación en la Universidad Temple, donde se especializa en psicología eduacional. Cuenta con un prestigio internacional en el campo del aprendizaje activo.

Es autor de los siguientes libros:

The Experience of Schooling. Holt, Rinehart and Winston, 1969.
The Psycology of Open Teaching and Learing. Little, Brown, 1972.
Real Learing. Little, Brown, 1976.
How to Discipline without Feeling Guilty. Dutton, 1980; Research Press, 1981.
Confident Parenting. Warner, 1988.
Active Training Programs. Lexington, 1990.
20 Active Training Programs, Vol. I. Pfeiffer, 1992.
20 Active Training Programs, Vol. II. Pfeiffer, 1994.
101 Ways to Make Training Active. Pfeiffer, 1995.
When Your Child is Difficult. Research Press, 1995.

Con el auspicio de Active Training de Pinceton. New Jersey (609-924-8157), el doctor Silberman ha dictado seminarios de aprendizaje activo para maestros en formación y en actividad, educadores de adultos, instructores universitarios y entrenadores laborales en cientos de organizaciones educativas, gubernamentales, de servicios humanos y empresarias.

El doctor Silberman es graduado de la Universidad Brandeis y obtuvo un A.M. y un Ph. D. en psicología educativa en la Universidad de Chicago.

El aprendizaje no es una consecuencia automática de verter información en la mente del alumno: requiere la propia participación reflexiva del estudiante y también la acción. Esto sólo se conseguirá *si el aprendizaje es activo*: aquel por el cual los alumnos realizan la mayor parte del trabajo, analizan ideas, resuelven problemas y aplican lo que aprenden. Esta obra reúne una amplia colección de estrategias de participación inmediata, evaluación y autoevaluación, estimulación de la discusión en clase y numerosas técnicas para hacer que el aprendizaje sea inolvidable.



